动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

2013 02 Feb. 月号

TWO DIMENSIONS MANIC

二次元狂热

如月

光盘定价25

总第五十二期

本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售

封面故事 『1/9 Black Girl』

4GB DVD光盘
NICO动画月月报11月号视频
2012年NICO人气视频精选
腾讯动漫评选PV欣赏
東方心綺楼（体验版）
東方カードモンスターズ
同人百合游戏『山桂』试玩版
マジカルバトルフェスタ 星咲いおん
東方魔弾斬 運命 –Unbelived Heroes–
『夏空のペルセウス』主题曲集&BGM集

“狼与香辛料”之后又一经济学作品
『魔王勇者』设定考

解读『车轮之国、向日葵的少女』等名作的奥秘
るーすぼーい和他的社会派GALGAME

爱丽丝王朝的故人、主人和过客们
ALICE SOFT原画师群像记·上篇

连斯特拉斯堡都没去过，还敢说你爱『WA2』？
圣诞之夜的『白色相簿2』圣地巡礼

动画游戏东方V家齐放光
2012年度niconico看点走马观花

“第一次就送你了，我不要你的同情”
Minori“救社”与“本气”之作『夏空的英仙座』

体验黄昏Frontier的热情 预测正式版的种种
『东方心绮楼』试玩版考察报告

介于家庭与社会之间美妙世界
『樱花庄的宠物女孩』与ACG宿舍主题

3 镜音RIN全身纸膜

2 中国原创同人海报x2
Type-Moon主题海报*2

1 Nekomimi普及计划！
黑白两色猫耳发夹随机获得一款
精美金属夹子带金属铃铛与丝带




至刚与至柔：筋肉兄贵与萌萌软妹Enako专访
比利海灵顿+Panache

当兵器遇上萌属性，会诞生出一个怎样的美妙世界呢

萌氏防务i

特
刊



二次元狂热

2013 年 02 月号 / 总第 52 期



本期封面作者：尼菲提斯守护
本期封底作者：羊习习

二次元狂热工作室制作
发行热线：(010)64484866
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价 :25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~





首席网络合作媒体

合作同人社团



Contents

2013.02

光盘目录



河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



▲图 KD

“过年啦～！”——虽然这三个字很让人兴奋，在加班加到天昏地暗的时候对着寒风呼啸的窗外狂吼出这么一句话也意外让人神清气爽……好吧河蟹子已经语无伦次了。总之，就好黎明到来前的时刻最黑暗一样，年前的一个月总是有如地狱一般啊！不过大家看到这段文字的时候或许已经过完节的时候了，希望到时候河蟹子还健在吧……（泪

话说前阵子有不少读者都在问上期出现河蟹子相谈室抱着八云紫热水袋一脸猥琐的人是谁。明明脸上打了码你们都能知道很猥琐，不过为了维护名誉，还是必须告诉大家那不是河蟹子和美编妹子们哦！！





53 期封面作者：Sky，出自『如果再次遇见你』（Lazy apple 出品）
53 期封底作者：AIN，出自『如果再次遇见你』（Lazy apple 出品）

[本期开奖时间]

由黑总的行刑者之手抽到的是通过电子回函参与抽奖的 上海市闸北区 的 任怡雯 同学！请这位同学看到本期内容后联系我们的邮箱，并加入官方 QQ 群（群号：234680289）来报道，以便我们确认后发出奖品。



下一期奖品是『我的妹妹不可能那么可爱』中妹妹桐乃泳装版手办（1:8）。同样是只要发回函（实体信件和电子回函皆可）就有参与机会，各位妹控不要错过了，欢迎大家积极参与～（奖品依旧由 E2046 提供）

[官方网店各种优惠活动]



大家要多注意新浪的二次元狂热官方微博以及我们的官方淘宝店 xamysd.taobao.com 啦，近期会举办多种实用的回馈读者的活动，有柯南罗森主题店的正版『名侦探柯南』周边以及绝对萌域提供的等身抱枕等。

[更正启事]

因我们的工作失误，二次元狂热 51 期 61P 的『魔女之家』同人图作者应为 云间蓝，http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=30778179
特此更正并致歉～

felis 性别：女 上海市闸北区
QQ:507150751

河蟹子恭喜逃过世界末日，末日之后也请多多扔掉节操，带给我们萌又腐的美好二次元的世界～

：好吧……这位妹子，河蟹子的节操本来一直都在被刷，所以继续掉掉又捡起倒也没什么，要咱们一起萌也无压力，不过腐就无能为力了。河蟹子是很正派的呕吐妹哦！（乙女，嗯！）
说起来前阵子和一位老姬友的交谈留下了深刻印象，记得两三年前她还是很普通的宅女，第一次玩了某乙女游戏还很害羞很不好意思，可现在说起游戏来却头头是道，而且已经开始涉足腐领域……难道这就像宅男到极致就只看乙女番一样，宅女到极致也一定会转腐吗……

梅杰 性别：男 江苏镇江
QQ：1766416830

自从上高中后，空闲时间越来越少，怎样把时间合理地安排在动漫与小说上是一个难题，更不用说像以前一样把喜欢的动漫重温一遍又一遍（我把『学园默示录』看了二十遍，已经彻底把它映入脑子忘不掉了）。高二唯一让我高兴的是班上宅男宅女一大堆，不像高一时除了我只有一个抖 M 和一个腐女。
我是什么时候爱上动漫的呢？当我回过神时已经陷进去再也出不来了。

：……就吐槽一点吧。把『学园默示录』看了二十遍是为了肉呢还是为了肉呢还是为了肉呢……忘不掉的是肉呢还是肉呢还是肉呢……

包继源 性别：男 广西

这期杂志做得非常好 让人阅读欲很强 首次看完了所有的文章 希望继续加强趣味性。

：这位同学夸咱们做得很好，河蟹子还很高兴，可仔细一看“最喜欢的文章”一栏填的是 TMA 三个大字。满脸是血……虽然河蟹子在看这篇稿子的时候也笑喷了……
不知道作者小风是否感觉很好 233

王天予 齐齐哈尔
QQ：1049871059

三次元生活中出现这种东西两次，真是令人失望！再怎么和谐也不至于如此，本质上是恶的东西成年后反而分辨不出么，这个作者？建议这样具有误导性的文章不要再出现了，强烈建议

：让我 @“这个作者”小风 233……和上面那张回函对比起来是什么感觉……

Kei 性别：女 浙江温州
QQ：1169735917

今天是圣诞节哟！也是二次元刚到的一天！好开心的！！二次元是咱今年收到好基友的礼物中最好的礼物了！河蟹子求勾搭 yooo！

说到学习，咱今天是毕业班了，家里人盯着我都不敢争光明地拿着二次元看了呢 T T……不过咱依旧会盯着校门口的书店！来一本买一本！（喂喂！）顺便祝河蟹子新年快乐！

：这位妹子字写得很可爱，河蟹子认为可以一搅！（不过为什么要 yooo，必须 yooo 吗……）

by 绿茶爱上冰

[微博精选回答，欢迎登陆新浪微博搜索二次元狂热官方微博 与河蟹子线上互动哟!]

话题：『东方梦华录四』赠送的灵梦头饰怎么用?

@一斤大米两块二：（关于）男孩子怎么玩?

：1，男孩子的头发也可以别上。2，绑在男♂孩♂子才有的地方，比如腿毛和胸毛和胡子上。

@Celestial_暴走随便子：展开更大是不是代表奇怪的功能更多

：因为要让蝴蝶结挺起来所以材质比较厚和硬……用来撸是不行的!

@_森林_：可以围一圈当头巾用么?

：想象不能……

@樱满集 JIN：绑在那♂个地方女友生日时全♂待机说：这就是你的生♂日♂礼♂物哟!

：…………（河蟹子想不到怎么回答）

话题：51 期赠送的热水袋。

@KisshotG：@二次元狂热官方微博 不得不说热水袋口子实在是太！小！了！

@KisshotG：我软着的时候都插不进去……

@蒄蒄粉丝俱乐部：哦~你们在对热水袋做什么!

@学姐趴在 AA 身上一脸血地说：插头顶什么心态，至少把热水袋底部剪个口子插啊（闭嘴

@理子酱 2 月 7 日求河图：真卡住只能去医院了吧

@洗只狼阿姨要练肌肉：应该朴齐下半身啊，有个上半身像没快感

@derack- 蕃君：你们是有多欲求不满

：再次提醒各位读者，热水袋有热水袋的用法，千万不要对它做出各种奇怪的事情，否则后果自负！

Real Onion News in 3D World
蛋疼囧新闻

文 / 东方神奈控 责编 /jedi

日本著名的声优兼 ACG 歌手南里侑香将在 2 月份访港，举行她的首次海外个人演唱会『南里侑香 月夜轮舞曲香港会』。在国内，她最广为大家熟悉的歌曲莫过于当年为红遍大江南北的『机动战士高达 seed』两季动画演唱的插曲『晓之车』和『焰之扉』，其甜美通透，略带忧伤的嗓音可说是不少动漫迷的集体回忆。

南里侑香作为歌手的魅力，相信早就给很多动漫迷留下深深的烙印。2003 年与南青山少女歌剧团的前辈千叶纱子组成团体『tiaraway』，而后来加入与南青山少女歌剧团有关连的梶浦由记（曾负责该团剧乐）所筹组的团体 FictionJunction，以 FictionJunction YUUKA』名义的歌曲更是脍炙人口，『机动战士高达 seed』插曲『晓之车』成功打入 ORICON 排行榜第 10 位，销量突破 20 万张。一年后『焰之扉』更在 2005 年 9 月 22 日获得 ORICON 每日单曲排行榜的第一名，成为首位登上 ORICON 每日排行榜的声优唱片。FictionJunction YUUKA（梶浦由记 + 南里 侑香）这个组合一时传为佳话。之后的『瞳の欠片』(MADLAX 主题曲)、『Silly-Go-Round』(.hack//Roots)、『Romanesque』（魔女猎人片尾曲）等歌曲也广为大家熟悉，MADLAX 的插曲『nowhere』更是成为网络广受欢迎的 MV 曲，在 Animelo 等大型表演为不少歌手翻唱。

凭着多首知名曲目，南里侑香近年也开始频繁登台于 Animelo、Animax Musix、アニソン紅白等演唱会，梶浦由记的 Yuki Kajiura LIVE 也多次看到她与其他歌姬们一展歌喉。在 2012 年 3 月，随着第一张个人专辑『ロンド... 月の記憶をたどって』的发售，她的个人演唱会也在 5 月和 10 月在日本举行。这次的第 3 个个人演唱会，不但选择在香港举行，更带上了她的乐队成员一起演唱，相信对香港乃至内地动漫迷来说都是值得奔走相告的好消息。

『南里侑香 月夜轮舞曲香港会』的主办机构是 ED Production Limited，将于 2013 年 2 月 23 日（星期六）在九龙湾国际展贸中心举行，在 1 月 4 日开始在购票通网站及通利琴行（香港）售票处正式公开售票因时间仓促，关于演唱会进一步消息可以关注杂志官方微博，届时我们会对南里小姐进行专访，敬请期待详细内容～

>> 让我们重现北斗百裂拳 漫画的三次元实验剧场

自 1 月 20 日起，手机番「有名マンガ実験劇場　できるで SHOW!?（有名漫画实验剧场 这也能出现 SHOW!? ）」在每周的周一开始配信。这部作品是手机视频站 BeeTV 所推出的三次元实验综艺节目，节目将过去的人气动漫中很有代表特点的画面在现实中重现。已经发布的第一话便是再现了银河铁道 999 的出发镜头。之后还会有北斗百裂拳，剑心的切开萝卜再拼合，猎人中的猜拳等。

本作品共 8 集，有兴趣的观众不要错过了。

>> 肉松个唱演出忙、真人抱枕齐上场

户松遥的个人演唱会「戸松遥 second live tour Sunny Side Stage!」将从 1 月 13 日起至 2 月 10 日在大阪、宇都宫、名古屋、东京等地演出。她的个人网站自 1 月 11 日公开了巡演和贩卖周边消息，其中甚至有户松遥的真人睡姿抱枕套。这套抱枕套售价 9000 日元，也使得户松遥成为继田中理惠之后第二位将三次元真人抱枕化的声优。







>>幻想生物立体化 这是比手办还要厉害的东西！

这个名为「Creatures From El」的系列是加拿大艺术家 Ellen Jewett 的粘土雕刻作品。这位大神的作品充满了幻想风格，都是以生物配上静物的构造所组成。如犄角上开满樱花的山羊、背负着乌鸦枝的牦牛、尾巴上充满建筑物的狐狸以及幻想作品中的龙等等，价格也从 145 美元到 525 美元不等。



>>7 月开始的盛宴、物语系列陆续动画化

讲述羽川翼故事的猫物语（黑）已于 2012 年 12 月底播出了，而在动画播放之后出现的 PV 里预告了猫物语（白）、倾物语、花物语、囮物语、鬼物语、恋物语也将动画化的重磅消息。相当于原作 6 部小说长度的故事会制作成两季的动画，预定从 2013 年 7 月开始播放。在公开本次的 6 部作品动画化之后依然没有提到高人气的伤物语的剧场版情报，看来伤物语的上映还需要等待一段时间。

物语系列是由西尾维新所创作的轻小说系列，已经出版的作品包括化物语、伤物语、伪物语、猫物语黑、猫物语白、倾物语、花物语、囮物语、鬼物语、恋物语、凭物语。后续作品还有预定 4 月出版的终物语和作为全系列结尾的续终物语。



>>节操越掉越多、衣服越打越少 PSV 爆衣对战游戏即将降临

预定 2013 年 2 月 28 日发售的 PSV 游戏「閃乱カグラ SHINOVI VERSUS －少女達の証明－（闪乱神乐－少女们的证明－）」自公开消息之后便引起了诸多绅士的注意。作品以少女的爆衣对战为卖点，有着争夺胖次、脱衣合战等模式，更是号称可以将衣装"全破坏"变成裸体，游戏的先行购入特典就名为"裸文件"。继之前介绍过的「限界凸騎 モンスターモンピース」之后再来这么一款游戏，不能不让人吐槽 PSV 这便是要向 18X 领域发展了啊。





>>威胁事件未平息、东方活动又中止

因为黑子篮球恐吓事件，C83 上砍掉了与之相关的全部参展内容。而预订在 2013 年 2 月 24 日举办的东方系同人卖场"东方神居祭 7"也连带着遭了殃。原本的会场管理者和当地警方因类似黑子篮球恐吓信的事件影响，要求东方神居祭停止举办。举办方原本是做出了在札幌的其他会场举办的补救措施，但警方表示预计 1200 人到场的机会，规模太大无法保证会场安全，于是直接终止了活动。预定在 6 月 16 日举办的"东方神居祭 SP"和 9 月 1 日举办的"东方神居祭 8"也一起受到了影响，可以说日本警方一再向此类恐吓事件妥协加剧了事件发展的严重性。▲

北海道札幌市で開催される東方Projectオンリー同人誌即売会
東方神居祭
ホーム　イベント情報　サークル参加案内　一般参加案内　コスプレ参加案内　オンライン申込み
東方Projectオンリーイベント
東方神居祭
更新履歴
1月10日　緊急のお知らせ
1月12日　中止理由について
【東方神居祭より緊急のお知らせ】
2月24日札幌テイセンホールにて開催予定でした「東方神居祭7」は諸般

青春物语专业户带来的人与天使的故事

僕が天使になった理由（わけ）

LOVE SONG OF THE ANGELS.

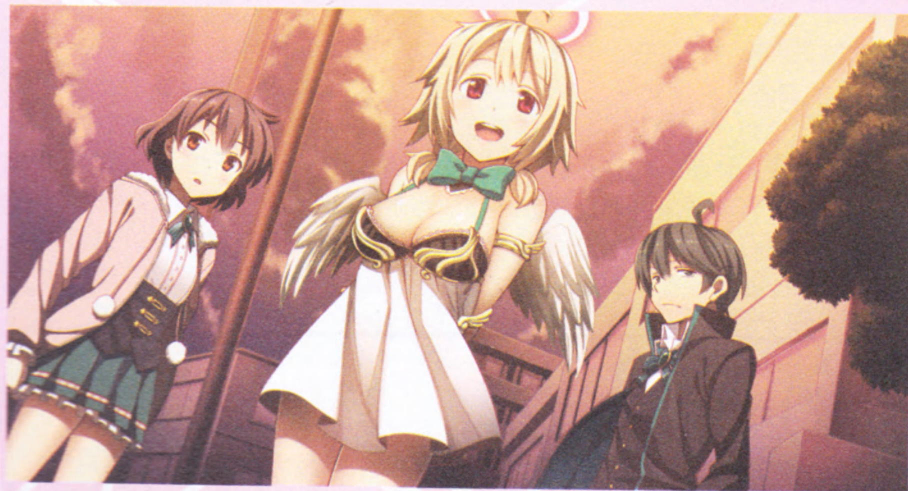


■文/如月千华 ■责编/jedi ■美编/迷梦

INFO

公司：OVERDRIVE
企划、原画：藤丸
剧本：那倉怜司
音乐：milktub、STUDIO 696
发售日：2013年2月28日

STORY



故事的舞台是被山和海包围的充满异国风情的港口都市，伊乃乡市。这里自古流传着天使的传说，被称为是“天使守护的城市”。居住在这里的人们即便不相信天使的存在，但至少也会对天使——这幸福和爱的象征带有美好的憧憬。

唯独故事的主人公——“桐之小岛 巴”是一个例外。幼年时的经历和家庭的原因，让如今没有双亲的他对幸福和恋爱持否定的态度。小小年纪就充分了解到世界之残酷的他，不主动结交朋友，没有特别的兴趣，每天过着两点一线的生活。这样的生活在他人的眼中或许是索然无味的，但对他自己来说则并不存在任何“不幸”。然而，就在这样的少年面前，天使少女アイネ降临了。

天使，那是人们恋爱的守护神，编织命运红线之人。她们来到人间是为了借助乐器咏唱歌谣，为追求爱的人们送出勇气和希望。严忠职守的アイネ深信着恋爱会带给人们幸福，但是巴却对之嗤之以鼻。或许是命运的恶作剧，几经周折之后，不愿意与情爱之事扯上关系的巴无奈地当上了“天使代理人”，不得不接触到发生在身边的，各种不同形式的恋爱……

CHARATER



アイネ
Aine
CV：桐ノ小島翼

居住在这座城市的爱的天使。她平时总是朝气十足，对人温柔，又有些马马虎虎，看起来就像一个普通的少女。“让人们幸福就是自己的幸福”是她的座右铭。深信恋爱能让人获得幸福，因此对自己的工作充满自豪感。不过工作所必须的吉他的弦断裂，她无法咏唱爱的歌曲，只能暂住在巴家里，请求巴担任她的代理，帮助她成就人们的恋爱。

此外，她与三位天使同伴还组成了一个名为“CaS”的乐队，并担任主唱和吉他手。





桐ノ小島 巴
Kirinokojima Tomoe
CV: 无

生活乏力、讨厌与人交往的青年。他的交友范围很狭窄，能称得上友人的只有青梅竹马的奈木崎奈留子等少数几人。虽然他尽量避免与别人接触，但也会因为好心肠而最终无法拒绝别人的要求。自己辩解这是因为“反复与人推脱太麻烦”。

由于喜欢独处，唯一擅长的东西是弓道。天使除了演奏乐器唱歌这一方法之外，还可以利用丘比特的方式来帮助人们，因此アイネ便只能依靠巴的这门本领。

若松 みなも
Wakamatsu Minamo
CV: 白雪碧

巴的学妹，一年级生。受到曾经活跃于演艺圈的妈妈的影响，她现在也从事着演艺活动，不过此事对周围都保持着秘密。本来她并非特别喜欢引人注目的性格，在学校和家里等非工作时间里都带着打眼镜，装扮十分土气，根本没有艺能人的感觉。即便最近在写真偶像方面等方面提升了知名度，但周围的人都没能发觉她的真面目。尽管年纪小性格却颇为达观和冷静，具有十足的吐槽功底。





奈木崎 奈留子
Nakizaki Naruko
CV: 鈴田美夜子

巴的青梅竹马兼同班同学。孤僻的巴唯一接受的女孩子，周围总是拿他们俩的关系打趣，不过她本人倒是从不在意的样子。性格开朗，很会照顾人，也很守信，言出必行，因此在熟人中间很有人望，常常有人找她谈心和商量事情。总的来说是一个很受欢迎的女孩子，但不知道为什么从来没有关于她的“绯闻”。





久賀 百合
Hisaka Yuri
CV: 秋本ねりね

比巴大一届的学姐。言行中散发着温和而飘渺的气质。在某场事故中失去了双亲，现在与妹妹一同生活在福利设施，非常重视妹妹，只要是妹妹的要求她什么都答应（这大概算个缺点）。每天放学之后都会立刻到妹妹所在的学校去接妹妹，与她一起回家。因此在学校并没有什么朋友相伴，平时见她总是自己独处。不过在男生中间倒是得到“很具母性”、“温柔体贴”等评价，具有蛮高的人气。



COMMENT

由公司代表和制作人bamboo带领的OVERDRIVE已经在不知不觉中走过了6年多的时光，这家最初在资料备考中赫然写着“不雇佣童贞”来打趣的公司，通过瀬户口廉也的『キラ☆キラ』打开名气并顺利发展，如今已经在业内站稳了脚跟。发售至今的每部作品都推出了FANDISC这一点即可以证明公司已经拥有固定的FANS群，而这些FANS向他们所追求的东西也很明白——即是bamboo从GROOVER时代开始所贯彻的青春物语和摇滚生活。本次新作虽然乍一看貌似风格偏阴暗，路数不同，但从目前的信息来看OVERDRIVE依然坚持着自己的老本行。

原画藤丸从『DEARDROPS』开始参入，当年的那股稚嫩的味道如今已经成功转化为独特的风格，饱满的线条搭配厚重的色彩令本作在众多GALGAME中独树一帜。而剧本那倉怜司也是从『DEARDROPS』开始被bamboo揽入团队的写手，从前作来看他是很有文字功底的人，问题就在于发挥不太稳定。至于音乐，自然少不了由bamboo带领的乐队milktub。有他们坐镇，作品高质量的OP，剧中歌和各个角色ED等豪华配置是跑不掉的，而这正好也是OVERDRIVE的卖点之一。

前不久，官方发布了新作的体验版，包含了游戏的序幕，第一话以及第二话的开头部分。主要讲述了的主人公巴与天使アイネ的相遇，以及巴答应帮助她担任天使代理的过程。我们从中可以看出，巴虽然“冷无缺”，但并不是无赖或是无情的人，他否定幸福和恋爱都是基于自己系统的思维和观点，最后决定帮助他人又体现出他是个性情中人，笔者对这样的主人公很有好感。而且文字方面体现出很踏实的风格，人物的内心描写细致入微而有理有据，所描绘的青春故事也拥有足够的感染力。另外，我们也能看出剧本的大致结构：巴与アイネ以及新旧同伴们每一话会解决一对配角的恋爱故事，在这过程中巴的内心渐渐被感化，最终进入各位女主角的篇章。这样的设置延续bamboo一贯重视配角的作风，大量的男女配角都有充分活跃余地。不过在体验版中，女主角这边除了青梅竹马的奈留子和アイネ有活跃的机会之外，另两位女主角都是在结尾阶段才登场。

体验版体现出一种恬静而平和的气氛，这的确与OVERDRIVE以前作品的喧哗热闹有一定区别，不过这并不能改变本作依旧是“青春物语”的本质，而从体验版的品质来看，不管是不是FANS，我们都有足够的理由期待游戏本篇的到来。▲

木洩れ陽のノスタルジーカ

RAGGIO DI SLOE NOSTALGICO

『少女恋上姐姐』的缔造者 带来的新感觉SF校园剧

RAGGIO DI SLOE NOSTALGICD

■文/如月千华 ■责编/jedi ■美编/迷梦

INFO

游戏名：木洩れ陽のノスタルジーカ（树下阳光的伤愁）
公司：STREGA
企划•剧本：嵩夜あや
原画：のり太
歌手：佐咲紗花（OP 曲「Eternal Wish」）
发售日：2013 年 2 月 24 日



WORLD

2488年，因温室效应持续发展，40%的陆地已经被海面覆盖。在数百年的科技发展和灾难的反复中，人类数量从顶峰的110亿减少到了只有半数的55亿。或许是出于对鼎盛时代的怀念，人类创造了人形机器人“ヒューマノイド”作伴，并在其基础上创造了拥有自我意识和思考回路、无限接近人类的机械人“メトセラ”。

然而，拥有自我的メトセラ们率领着ヒューマノイド，为了寻求独立和自由而与人类发起了一场浩大的战争。这场历时两年的战争最终以和解的形式画上休止符，机械人立下了为人类社会服务的誓言，取而代之获得了社会承认的人权。由此开始，世界步入新纪元，人类和机械人在共存道路上创造出了稳定平和的世界。不过在那场战争中，人类失去了关于过去历史的全部资料，这意味着世界的过去变成了无人能解的谜……

本作故事，便是发生在这样一个发达，平稳，同时又弥漫着颓废气息的时代。

STORY

故事的舞台是距离被海水淹没的旧东京不远处重建的“新东京”。故事的主人公岛津翔太与他的同伴们在学校里是小有名气的“问题儿童”。以翔太的义妹——天才黑客岛津朗为首的众人总是在平稳的生活中惹出种种骚乱，连老师们都只能对他们面带苦笑，束手无策。

某一天，众人在学校仓库的深处隐藏的小房间里找到了一具前时代制造的人形机器人，在朗的带领下，他们瞒着其他人对这名为しねま的机器人进行了修理。

随着与しねま开始一同生活，他们渐渐发现并不具备自我意识的しねま的内心隐藏着某种“思念”，以及沉睡了百年以上的世界的秘密。

CHARATER



しねま　Cinema
CV：菜ノ花さくら

生日：不明
血型：无
身高：168cm
三围：B? /W55/H85

沉睡在主人公翔太等人所就读的学校仓库深处的“商用人形机器人”，被翔太的妹妹朗修好之后就暂时居住在翔太家。制造年代是150多年以前。除了机器人的基本机能之外，由于工作内容关系，对当时的电影资料非常熟悉。他虽然装载了能够与人进行对话交流的AI，但却并不具备自我意识和独立的思考能力，一切都是根据事先设定好的程序做出判断和行动。

RAGGIO DI SLOE NOSTALGICD

BAGGIO DI SLOE NOSTALGICD



岛津朗 Shimadu Akira CV：昂舞爱

生日：11月13日
血型：B
身高：154cm
三围：B85/W57/H84

主人公翔太的义妹。在编程方面是个天才，不过极其缺乏日常生活能力和生活常识，平时总是依赖翔太，大胆对外宣称没有哥哥就没办法活下去。纯粹的理系头脑，对文系和运动等科目一窍不通，不过相对的理科成绩时刻都是第一名。把自己的房间当做研究しねま的据点，进行着对她的构造解析，而同时对しねま又格外温柔，仿佛对待真正的亲人一般融入了感情。



カヤ·フリューリング Kaya fruhling CV：有栖川みや美

生日：1月21日
血型：O
身高：171cm
三围：B89/W58/H87

小时候从德国搬来的岛津家的邻居，她的母亲是翔太母亲的同事，自搬来之后就与岛津家情同家人，虽然常常和翔太拌嘴，不过实际上很会照顾人。

由于周围有朗和一姬这样的天才存在，她的成绩不显出众。体育和音乐方面倒是出类拔萃，是典型运动神经拔群的少女，兴趣是潜水，也常常与翔太一起骑自行车出行。



フローライト·アルヴェガ Fluorite Alvega CV：雪都さお梨

生日：1月21日
血型：无
身高：146cm
三围：B66/W52/H78

机械人少女，主人公的青梅竹马，通称フロゥ。她上初中开始就没有更换过身体，所以显得比其他同龄人娇小。性格冷静沉着，感觉充满知性，一言一行都十分平稳。不过精神还尚不成熟，羞耻心不强，感情也比较淡薄，但好奇心很旺盛，常常一产生疑问就停不下来。

对机器工学，机械人的知识很有了解，把しねま称为“祖先”，表现出敬畏之感。



泽渡一姬 Rawatari Itsuki CV：青山ゆかり

生日：1月11日
血型：AB
身高：163cm
三围：B81/W59/H85

翔太等人小学时代结识的友人。学习方面一丝不苟，除了朗得意的科目，其他几乎都是她拔得头筹。对一般人眼神极其锐利，被人称为冷酷美人，有时候也会说出很冷淡的话，让周围的人招架不住。不过对待翔太等人倒是会表现出温柔的一面。因为性格不太招人喜欢也不太合群而被推上班级委员的座位。同时她还很喜欢读书，自愿身兼图书委员一职。



COMMENT

作为caramel-box的看板画师，のり太具有独特的画风。其笔下人物线条细腻柔和，配合深邃的大眼睛，颇具少女漫画的风味。他从2002年的出道作『BLUE』开始便在GALGAME玩家中占据了一席之地，这种风格也成为caramel-box代表风格。可是在最近两年时间中caramel-box一直没有のり太的新作，反倒是他在一款手机恋爱页游『キミと一緒に』中打得火热。其实，以『少女恋上姐姐』系列打出名气的二人组合：原画のり太与嵩夜あや自『少女恋上姐姐2』上市后不久便无声无息的退出了caramel-box，而在沉默了两年后的现在，二人建立了新的游戏品牌STREGA，带着这款全新作品重回我们的视野。

与のり太一样，嵩夜あや的文风一直以来也是caramel-box的标志之一。『少女恋上姐姐』体现出的少女文学风格的细腻和精致在业内实属少见；习惯在作品中加入各种注解和豆知识，并且与作品内容结合紧密不让人感觉滥竽充数，算得上是他的本事之一。在caramel-box门下，嵩夜除『少女恋上姐姐』之外，也尝试过奇幻风格的『終末少女幻想アリスマチック』与和风萌系作『うつりぎ七恋天気あめ』，但都远不及『少女恋上姐姐』的战绩。本次更换了环境，他自主企划作品挑战的又是全新的门类——幻想SF，这给我们带来了新的期待。

本作的设定格外细致，对未来世界的形成和现状均有详细的叙述，颇有本格SF的意味，但正如作品标题中“NOSTALGICD”一词所示，该作同时表现得又是略带伤感的话题——即是对失落的过去的“怀念”，所以在气氛上会与传统SF有所不同。而嵩夜在谈及本作的时候又提到本次故事会以“轻小说风格”展开，这又意味着故事可能并不会太过沉重。

最后必须一提的是，嵩夜在staff 日志中发表过一则让人震惊的消息：故事核心人物的しねま并不是攻略对象，也不存在推倒戏——或许看到这里有读者感觉坑爹了，可就笔者看来，如果这是嵩夜氏认真打造这一剧本所必须的矜持，那么完全是可以接受的嘛。▲



キスベル

■ 文 / 大山同学 ■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 / orangec

sister

名称	キスベル(Kiss bell)
公司	Giga
剧本	森崎亮人、渡辺僚一、玖保田桂吾
原画	marui、みことあけみ、タケイオーキ
发售日期	2012 年 12 月 14 日
推荐度	7.5
画面	8.5
剧情	6
音乐	7
体会	7
其他	8

继前作『ホチキス』后戏画的“キス系列(暂称)”第二作，依然是没有任何深刻严肃背景的校园恋爱轻喜剧。由于戏画在这种题材的作品上有着天雷滚滚的历史，加上前作『ホチキス』的质量实在不咋地，所以包括笔者在内大部分玩家对本作都是抱着一种“戏画雷”的心态的。然而作品本身的表现比想象中要好，虽然算不上优秀，但至少不是地雷，加上本来就没啥期待，于是反而有一种买个来一桶打开发现送了个卤蛋的意外惊喜。

『キスベル』的故事是传统的“加个什么会办个什么活动”的校园例牌菜。男主角江田市生是个乐于助人但脑子不好使的笨蛋，虽然本人完全没有恶意，但由于贪玩的性格加上身边有个更乱来的彩乃学姐在煽风点火所以变成了校内的麻烦制造机。在文化祭上，由于种种不幸的连锁效应，市生在非自愿的情况下达成了“在校舍里全裸着追逐一位女生”的成就。

为了避免休学处分，加上市生本身也乐意为大家办活动，所以在学生会前会长朋子的安排下市生加入了作为新一届学生会会长考核内容的圣诞聚会委员会，与新会长兼同班同学的高幡ちはる一起承办起这个一年一度完全由学生主导的传统活动。而接下来的故事相信大家也猜到了……



本作原画继续由前作主力 marui 与みことあけみ担当，并引进新人タケイオーキ。看得出戏画是打算培养新的当家原画，既能给作品注入新鲜感，也能减轻对合作多年的菊池政治与ねこにゃん两个人的依赖。与越画越 LOLI 的菊池以及基本定形的ねこにゃん相比，marui 与みことあけみ的画风比较清爽，用色偏淡，构图传统，但头发画得异常细致。人物表情特别是女性慌张时的表情表现得也很好，不过人物长期占据 85% 以上的画面，有些 CG 看起来感觉比较拥挤。此外本作的 CG 或者应该说人设有一个最大的问题就是人物的上围看上去与剧本文字描述不一致，出现这种情况的游戏以前笔者也碰到过一个，就是戏画的『チアフル！』，难不成这是社风?

音乐由羽鳥風画负责，质量一如既往地稳定，但没什么亮点。OP 和 ED 虽然不算好听，但也过得去。虽然官方说这是系列第二作，但



OP 主唱依然不是 KOTOKO，可见本系列在社内地位不是太高，搞不好像啦啦队系列一样出完第二作就神隐了。声优的选择和表现相当不错，虽然还算是新人的香山いちご与森野まりあ多少有点生硬，但かわしまりの与あじ秋刀魚都能把角色演绎得入木三分，总体来说没有什么可挑剔之处。

前作『ホチキス』起用了一个新人一个战五渣来做剧本，结果完全是浪费画师。这次戏画吸取了教训，找来了擅长校园系的森崎亮人和渡辺僚一。于是剧本文字好歹是不会让人闷了，但不知道是出于成本考虑还是别的什么原因，『キスベル』的剧本意外地短。熟悉森崎亮人和渡辺僚一的朋友应该都知道这两个人很喜欢写日常，一写就是一大堆。但这次的『キスベル』不仅共通线和个人线基本是五五分账，而且整个故事里很多理应写长的地方都被一笔带过，弄得好像天朝引进的海外电影似的。再考虑到本作曾经延期半个月，而且延期的时候官网上原本只有两个名字的剧本一栏突然增加了一个玖保田桂吾，实在不能不让人怀疑这故事是被剪过的。话虽如此，森崎亮人拿手的“少女茶会（Girls Talk）”依然健在。这种女主角间脱离男主角的横向联系不仅丰满了角色，也丰富了剧本的校园氛围，但由于剧本长度不足加上角色数量也几乎缩减到极限，所以森崎亮人并没能完全发挥出在写『Sugar+Spice!』时的功力。

这个故事虽然设定上是围绕学校的圣诞聚会展开，但实际上与其相关的内容都是一笔带过。更悲惨的是被用作游戏标题并且在游戏开头写得好像关键道具似的キスベル（一个带心形把手的小银铃），根本就只是一个用来插留言卡的底座，差不多可以说是与剧情无关，令人啼笑皆非。整个剧本其实就是个没有大背景的恋爱轻喜剧：男女主角相遇、告白、卿卿我我、完。

虽然故事是废得令人无语，但森崎与渡边的强项——人物塑造依然建在，所以本作的女主角们比同类作品中常见的废萌角色要好得多。由于剧本很仔细地描写了每个角色的方方面面，所以本作的女主角们都是萌而不废，告白前后对男主角的态度转变也很自然，并没有出现一告白就角色崩坏的情况，而是显现出一种反差萌。比较令人意外的是本作最出彩的角色既不是女一号的高幡ちはる，也不是一开始就有如姐姐般存在占尽优势的梶矢彩乃，而是最初对男主抱着敌意的长津田夕美。无论是从怀疑到信任再到爱上的过程，日常对市生捉弄式的腹黑发言，还是告白后与市生独处时的溺爱行为，都萌得人满地打滚——得此一妹，夫复何求！夸张点说，这个游戏根本就是为了夕美而存在的，如果没有夕美，笔者会毫不犹豫地把游戏删得一干二净。





总体来说，以剧情系的标准来看，『キスベル』不及格，因为剧情实在太薄了，甚至还不如打正角色萌牌子的『LovelyXCation』。但如果以角色系标准来看，本作还是相当不错的，四个女主角的形象非常饱满而有实感，令人不禁羡慕起男主角来。因此，如果是希望看点有深度剧本的朋友，本作可以直接回避，但如果只是想被可爱的角色萌一脸的朋友，『キスベル』是近期的最佳选择之一。最后例行吐槽一句：为什么朋子不能攻略口牙！▲



ウィッチズ☆ガーデン

Witch's Garden

■文/连塞根 ■责编/如月千华、jedi ■美编/迷梦



名称	ウィッチズガーデン（Witches Garden/ 魔女庭园）
公司	ういんどみる Oasis
原画	こ～ちゃ、成瀬未亜（SD 原画）
剧本	保住圭、高嶋栄二
音乐	Ecnemuse
演唱	佐藤ひろ美、飛蘭

推荐度 7

画面	8.5
音乐	7
剧本	7
体会	6.5
其他	8

画面和音乐

Pictures and music

本作的画师こ～ちゃ是ういんどみる爱好者的老朋友了，配合搭载的立绘可动系统E-mote，名符其实地让作品变成了跃动的萌作。不过在立绘创新的同时，CG也出现了些许崩坏，实用性欠奉……大体来说和「祝福のカンパネラ」区别不大，整体画面效果色彩清新。游戏的BGM没有太多亮点，歌曲有Elements Garden参与保证质量，作品同名的OP相当耐听，同时每个人的个人线都有自己的专属ED曲，分别对应该线女主角的成长，这一作在音画上下了大工夫表现。值得一提的是女主角绯宫あやり里面的人是某新锐热门声优，这一作下海的质量相当棒，考验读者听力的时候到了。



剧情和人物

Plot and Characters

游戏的舞台是被称作风城的西欧风观光都市，城内四处可见装扮成“魔女”和“骑士”模样的宣传员，与城壁外侧俨然是不同的世界。作为外来人的男主角有马洋辅寄宿的同居人是一名软妹“魔女”绯宫あやり，然后在崭新的学园生活中结识了冷淡难以接近的另一名魔女雪村凉乃以及天使恶魔组合的柴门姐妹，并与已经成为“骑士”的青梅竹马的小个子姐姐羽多野莉莉子重逢。故事便在一片温馨和睦的气氛中展开——当然了，所谓观光都市只是一个表象，都市的真相则会在故事的展开和路线解锁过程中逐渐而浮出水面。

作品一周目只能攻略羽多野莉莉子和柴门“姐妹”。莉莉子线更是完全表层的，以都市特殊的生活和“骑士道”为主线，最重要的线索便是告诉大家幻想中的“魔物”是真正存在的。莉莉子与主人公经历一些感情误会后，练习使用魔剑的技术，顺利合作打倒魔物。

随后的柴门水澄＆柴门えくれあ线引出了六年前某研究所爆炸的事故和人造魔女的存在。满口毒舌的えくれあ便是由水澄的母亲创造的人造魔女，可由于创造者在爆炸事故中去世，她成为了不完全的存在，无法离开这座城市。形影不离的柴门姐妹的两线路即是从不同角度描述实现えくれあ出城愿望的过程，而对于作品来说，这两条路线提出的线索是，魔力是确实存在的。

接下来的凉乃线终于开始涉及故事的真相和城市的真相，各类“宣传员”的真实身份以及魔力的来源等设定都被一一阐明，其中最重要的信息是带出了真正意义上的魔女的存在。天生带有魔力降生的魔女被看做是异能者，由于魔力能够招来魔物，人们为了避免世界的混乱而建造了“风城”——这座实质上作为魔女“牢笼”的“庭园”。人们抽取魔女的魔力，分给城内各种“魔女”和“骑士”，用于消灭多余的魔力召唤出的魔物，以此维持着世界的平衡，只不过魔女每次被抽取魔力之后都会失去记忆。而故事的第一女主角あやり便是一位魔女，她的记忆每一个月都会被重置。作为あやり好友









的凉乃的立场是管理者，她在痛苦中成长，不得不与风城的长老为敌，以贯彻要救あやり的决意。

最后的あやり线分表里两线。表线没有改变少女的命运，她仍然作为魔女被抽取魔力而丧失记忆，不过和男主角重新相识、相恋，最终引发奇迹恢复了记忆；里线主角鼓起勇气带あやり逃跑引发魔女力量的觉醒，两人突破了重重困难，最终确定了新的道路——通过改变城市的运作方式而免去抽取魔力的环节，最终成功地改变了魔女的命运。

感想和其他 Impressions and Other

虽然顶着 10 周年纪念作的大名，该作的素质也只能说一般，保住圭的剧本一如既往地平淡，只有毒舌的えくれあ能在温开水般的日常中产生些笑点。在现在这个萌作靠角色个性的大爆笑吸引玩家的时代，该作还是维持着四平八稳的路线，公式化的角色设定和恋爱展开继承了该社温开水的传统。虽然打着纪念作品的名号，作品不管在深度还是广度上相比去年的「HHG」还是差了一些，平凡温柔的魔法童话虽然可以带来幸福，但是听多了总会腻的。

五名可攻略角色中除えくれあ外都是毫无障碍就接纳了主角的温柔善良的软妹角色，恋爱过程相当快速简单，在攻略过程当中很容易出现审美疲劳。只有えくれあ出尽风头，和其他角色完全不同的毒舌拯救了快溺死在糖水里的玩家。虽然这一部分的剧本十分成功，但这条以脑内会议为线索展开的最有趣的恋爱线会让人觉得太短，而真正触及故事真相的部分反倒让人觉得废话连篇和故弄玄虚……故事复杂的设定不太适合温开水的情况下还这么做只会让玩家感到焦躁。

相当多的玩家都给了都合主义和续篇希望的评价。分支线结局多多少少的遗憾、魅力的不可攻略角色、以及全程登场意义不明只在最后留了一句话深坑的幼女都是Fandisc的信号。

总的来说，该作的亮点和缺点都不突出，显得过于平淡。能得到日本玩家的好评，很大程度上是因为新奇的 E-mote 系统的功劳，系统设定中还非常良心地可以调胸部摇动的程度。不过，不试图灌输任何理念和思想，纯粹讲讲故事，塑造几个萌妹子的轻松风格倒也能符合轻口玩家的口味，再加上同期作品几乎都疲软，本作用于悠闲取乐倒也不失为一个选择。

总结 Summary

ういんどみる十周年尽显萌与 H 的答卷相当标准，在如今业界追求新奇特玩出位的风气下，这种四平八稳的作品同样能够受欢迎证明玩家和厂商的良心仍在，放平心态才能读得欢乐的生活剧现在比刀光剑影死了都要爱的十八路"神作"还要难得。

虽然风车社传统的魔法童话故事正在受到クロシェット等新锐厂的挑战，但笔者还是希望风车能够贯彻自己风格不要走偏路，在未来贡献出更棒的作品。▲



怪物猎人

MONSTER HUNTER QUEST CLEAR

骨装备猎人气势出击！

■提供 /E2046 ■责编 / 如月千华 ■美编 / 迷梦

信息

骨装备猎人
产品编号：PF7253
系列：魔物猎人
高度：30.00 cm
重量：2.50 kg
部件数量：1 件
比例：1/6
涂装完成品 版本：
http://www.e2046.com/product/16488
GK 白膜版本：
http://www.e2046.com/product/16326

这『怪物猎人』一系列 GK 手办果真很受 PSP 玩家们的欢迎啊，每每新款都倍受瞩目，小编虽然不是狩猎高手，不过每次都能跟大家分享最新猎人模型手办却也十分开心。这些个各具特点的猎人妹纸具有一个最大的相同点就是：造型动感！手办栩栩如生地还原了游戏中的各种动感形象，不愧是玩家们心中所选，个个身怀绝技，各有千秋。

这次 Gathering 推出的骨装备猎人涂装完成品也同样具备了这一特点：造型超级动感。同样是猎人的造型和巨型武器，风格与前面推出的猎人手办有一定的相似之处，却又独具特色。

造型本身这个亮点大家有目共睹，猎人妹纸反握巨型武器于身后，显得游刃有余，气势如虹，仿佛即将准备战斗，显得尤为生动传神！动作流畅，极具魅力！

这把巨大的武器无疑是本作的重头戏，造型巨大沉重，采用了墨绿色涂装，古朴美观，中间配以红色，在武器前端还以铁链封印，相信其中一定另有乾坤。武器众多细节表现突出，取得了很好的视觉效果，周身布满齿牙，前端尤为锋利，充满了真实感。从图中可以看到，武器上的纹理显而易见，花纹一丝不苟地全数展现，中间的点缀和整体相互呼应很有特点，手柄雕刻纹路清晰，相当有质感，等身高比例与本体人物更是形成了非常奇异的和谐感，视觉效果绝佳，气势十足！

本作在服装的表现上也带来清新之感。一反之前猎人身上多多少少的铠甲和麒麟装，除了牙饰依然挂满全身之外，衣服比以前简单了许多。最为吸引人目光的是头上的骨质头盔，还有两根蓝白渐变涂装的羽毛装饰，精致相称。脸蛋在头盔下显得精小，红色双眸，眼神略为呆萌，衣服纹理浮雕刻画精致，腰带后面的骷髅头，与头盔相应，增添了不少特色。在猎人贴身设计的简单装备下，露出了不少白皙的肌肤，尤其是胸部和腹部，光洁白皙用力收缩的肌肉感都有精细表现，突显健康完美曲线的同时，吸引眼球的用意十分明显哟。

贴近原作的设计，配以 Gathering Surprise 的岩石形态地台，手持巨兵，随时准备与前方魔物战斗。别看她有些漫不经心，但小小身躯充满的魄力不容忽视。抱回家还可与迅龙装备猎人及迅龙亚种装备猎人等一同展示，效果绝对不同凡响，令人期待。











信息

密丝媞（PVC 上色完成品）
推广价：RMB 1,034.65
VIP 价：RMB 962.23
产品编号：PV3396
系列：光明之心
高度：24.00 cm
比例：1/8
制造商：Alter
商品提供：
http://www.e2046.com

密丝媞『光明之心』

继 2011 年 07 月寿屋出品后，相隔了一年多 ALTER 也推出了同角色 1/8 的立体化作品。该作品以踏着海浪的姿态登场，整体造型生动极具动感，表情到位出色，完全展现出身为海上霸者的气势。在服装上还原游戏中的造型，各种细节精美细致，裙子内层褶皱都被完美地表现出来。从人物到武器都完整展现了这位领导魔导海贼的女海贼头目、冥界之魔女——Mistral Nereis 蜜丝托拉的神采！



信息

亚丝娜 (PVC)
产品编号：PV3369
系列：刀剑神域
高度：21.50 cm
重量：1.20 kg
部件数量：1　件
比例：1/8
制造商：寿屋
商品提供：
http://www.e2046.com/product/17249





亚丝娜『刀剑神域』

赚足人气的新番『刀剑神域』，其一系列角色手办更是成为了焦点。这次是来自寿屋的 1/8 战斗装版亚丝娜，长发飘逸，动感十足。不仅面相精美，还原度高，底座也经过精心设计，人物动态结合残缺的柱台现场情景表现出色，逼真生动，尽显可爱的女王魅力。喜欢本款手办的玩家赶快行动吧！▲



微笑动画月号报



ATTENTION
DVD
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 如月千华
■美编 / 迷梦

去年年底公布的『千本樱』音乐剧化的消息，诸位 nico 厨应该早已知晓了吧。『千本樱』是黒うさ P 于 2011 年投稿的初音 MIKU 原创曲，在 nico 上爆红了一整年，如今已获得了超过 500 万的播放数。拥有如此超高人气，再加上这也不是黒うさ P 的曲子第一次被搬上舞台（他的 KAITO 旧曲『カンタレラ』就曾在 11 年被改编成音乐剧），所以本应不是什么令人惊异的事件。然而真正令其成为话题的是于年后发表的出演人员名单，其中包含着两名偶像团体 AKB48 的成员——石田晴香和市川美织，她们将在剧中分别饰演初音 MIKU（剧中名为"初音未来"）和镜音 RIN（剧中名为"镜音铃"）。

这配役一公布便立马引发了不小的争议，其焦点又是早就司空见惯的"次元冲突"方面的问题。毕竟主演青音海斗（KAITO）的加藤和树当年演过网球王子舞台剧里迹部景吾，所以还在安全的范围之内；MIKU 和 RIN 可算是 Vocaloid 家族里人气最旺的两位重量级人物，就这么"分配"给了那两个 AKB 来的妹子。"总让人觉得有点……(´・ω・`)"类似的想法倒也不难理解，据说最后还演变成了 V 家和 AKB 两方粉丝在 Twitter 上的嘴炮论战，那就有点太夸张了。毕竟离音乐剧上演还有些时日，下定论还有些过早，不如当作是一个有趣的看点，期待一下也无妨。

随着 Vocaloid 热潮的升温，窥探到其中商机的各方力量不断地涌进这个圈子里。各种专辑、周边、游戏甚至是类似音乐剧这样的大型活动的出现也仿佛是顺水推舟一般自然。然而当越来越浓厚的商业气息扑面而来的时候，就开始有人为某种"纯粹性"的丧失而长吁短叹。其实不仅仅是 Vocaloid，还有与她形影不离的唱见，甚至扩展到 nico 外的许多领域，最终总要面对这种"现实的冲击"。而此时你将如何应对呢？就某星人而言，只要明确自己最初喜欢这些事物的理由到底是什么，就不会迷失方向了吧。

BLOODY STREAM [8bit]

番号：sm19790498 作者：Yattuke

如今提到怀旧，只要说自己当年碰过 Game Boy 或是红白机这种 8 比特主机，那就是在暴露年龄了。现在的我们总是听到当年在游戏里听到过的，那些难以用言语形容的 chiptune 电子旋律被重新编曲成现代感十足的音乐。不过大家是否想过可以反其道而行之，将最新的音乐作品用古老的音源制作出来，这会变成一副什么样的面貌呢？ nico 上有不少投稿者喜欢做这样的事情，比如这里介绍的将热播新番『JOJO 的奇妙冒险』OP2『BLOODY STREAM』改编成类似的 8 比特音乐，好像时髦值也挺高的嘛。说来 JOJO 系列的漫画是 1987 年开始连载的，也正好是 8 比特主机的那个时代，如此看来又多了些许令人感慨万千的的意味呢。





NICONICO

【ドラマー16人】チョコボのテーマ【叩いてみた】

番号：sm19661045 作者：酪農仮面等 16 人

很多 nico 厨喜欢上这个网站的理由，都是因为那种“大家一起 niconico”的氛围吧。无论是投稿者还是视听者，在创作和分享的过程中感受到快乐才是最重要的。所以今回的 nico 月报要推荐的，就是这个欢乐无比的演奏动画。参与其中的是 16 位活跃在 nico 奏见(演奏してみた) 类别下的鼓手，选曲是来自游戏“最终幻想”系列中的一段玩家们熟悉的チョコボ (一种虚构的鸟类生物，中译“陆行鸟”，是 FF 系列的吉祥物) 主题曲。

一般人们对鼓手的印象多半是乐队中低调的配角，困在架子鼓的铜墙铁壁里置身昏暗的舞台深处。即使在 nico 的奏见里，鼓手们也普遍不如弹吉他或是钢琴的那些奏者来得受欢迎。难得有那么存在感爆表的豪华阵势，自是要好好地秀一番演奏技巧。于是每位鼓手都使出了自己的看家本领，鼓槌上下翻飞眼花缭乱，还附带一些让人吐槽不能的搞怪表演，浓厚的 8 分钟里精彩纷呈笑料十足。最重要的是，每个人看上去都是那么乐在其中，引得我们这些观者也随着这鼓点的跃动一起 High 起来，把烦恼都抛在脑后了呢。





初見でNyanyanya～！を神アレンジするおっさん楽しすぎワロタwww【Tom Brier】

番号：sm19649035 作者：Tom Brier

转自 Youtube 的谜之老外的演奏动画。其实这个叫 Tom Brier 的大叔的作品经常被转来 nico，只是头一回获得那么高的关注度。和一般的奏见作品不同，这位大叔是被友人硬塞来一张他从来没见过的乐谱 (常常是任天堂主机的游戏 BGM)，然后就以初见的状态尝试用钢琴演奏该乐谱，并在过程中不断加入各种自由发挥，成为一段颇具爵士乐风格的钢琴曲。而这次他拿到的谱子是“Nyan Cat”，也就是 daniwell 的初音 MIKU 曲『Nyanyanyanyanyanyanya!』，该曲因为 youtube 上的一段猫咪拖着彩虹在星空中奔跑的洗脑视频，在欧美范围里也是有一定的知晓度的。弹幕留言里对于大叔的演奏有着各种不同的看法，有人说这完全不是什么“神 Arrange”，只是纯粹的即兴演奏罢了；又有人反驳说仔细听就会发现原曲的旋律始终都残留在演奏的过程中，而且爵士乐本来就是这样不拘小节。不过无论和原曲有多少相关度，这位大叔的音乐 Sense 还是很值得钦佩的。



【全部俺の笛】リコーダー多重録音でDQシリーズの曲を色々つなげ t (ry

番号：sm19612575 作者：rexage

说到竖笛总会让人想到小学音乐课上一群孩子在笨拙地吹着的小玩意。不过听了这个演奏作品，你一定会对这种质朴的乐器有全新的理解。在作者的精心编曲下，使用多重录音的技术让原本单薄朴素的笛声呈现出圆润宽广、层次分明的听觉感受。选曲则是来自日本国民 RPG 游戏——“Dragon Quest”(中译“勇者斗恶龙”) 系列中的乐曲，这一首首熟悉的旋律勾起了玩家们的怀旧情结。对不熟悉游戏的听众，也可以将其视作纯粹的治愈系音乐作品，作为工作时的 BGM 也是不错的选择。







这回的 nico 专题就到这里，我们下期再见 (*＾x＾) ノシ▲



筋肉与爱与热血的碰撞！

二次元狂热的王之专访和活动记录

□文、摄影 /Jedi □特约记者 /Saber_01
□特约英语校对 / 铃兰 □特约校对 /orange、某德（源子文化
□责编 /jedi □美编 / orangec



整天在网上搞比利搞比利的，现在我们的比利海灵顿真的降临了，各位哲学爱好者还不乖♂乖♂站♂好？2013年1月1日这么重要的日子，我们的王，我们的兄贵，我们的森之妖精比利海灵顿来到魔都了！作为很早就开始介绍nico文化的杂志，『二次元狂热』自然不会错过这个机会，通过源子文化的引见，我们特地跑到魔都去接受哲学的洗♂礼（在此之前jedi反复看了三部王的无删节无码作品，心灵已经彻底哲♂学了）——兄贵到底是怎样的一位人物，他是如何看待恶搞文化，以及生活中的他是怎样的人呢？不妨往下看一看！

充满哲♂学光环的专访

INTERVIEW

兄贵的"哲♂学"论

2dm 比利海灵顿是艺名吧？为什么起这个名字呢？

唔……我的姓是海灵顿，我还在当模特的时候，用的是自己的真正的名字，但是后来去拍片以后，就改用了现在的比利・海灵顿。（编者注：王的真名有告知我们，但是按他的要求不能公开哦！）

2dm 二次元的粉丝们喜欢把您称作"王"和"森之妖精"，对这些称呼您有什么看法？朋友们私下里是怎么称呼您的。

啊，在日本他们叫我"the forest fairy"（编者注："森之妖精"），我觉得实在太棒啦，我看到大家用各种软件来制作我的视频，特别有意思。他们还加入了各种有趣的概念，叫我森之妖精啦，叫我兄贵啦，这是两种内涵截然不同的称呼，我爱这些称呼。至于朋友间的称呼，这个我们保密好了。

2dm 请问您看过网上关于自己的一些恶搞视频么？有没有印象深刻的？

当然了，有一个很有名的，叫"aniki race the car"（采访结束后，王指着50期对他的介绍文最后一页最后一张图说，"就是这个视频，赛车的，我特别喜欢"）。





2dm 您是怎样得知自己在日本的视频网站上被动漫游戏迷们所关注的？

我是直到有Nico那边的人联系过来，他们要做一个有关我的可动人偶（Action Figma），有趣的是"兄贵"这个词并非由我创造，而是粉丝们创造，是有了这个词以后才联系的我。都是来自粉丝们。

2dm 大家都是看『Lords Of The Lockerroom』的视频开始知道您的，很多人好奇为什么要用摔跤的形式，当时导演想表现出怎样的感觉或者故事呢？

其实我也很好奇为什么那些粉丝特别关注我的摔跤片子，我在电视啊还有其他的媒介上也表演过很多摔跤。至于片子里的摔跤，我觉得可能是想表现出力量的对决(physical charge)吧。我又想了下，应该这样说，这些粉丝会有这样的疑问，大概是因为他们整天坐在电脑前面玩游戏，缺少强健的体魄，所以会比较崇拜肌肉男出镜！

2dm 中国和日本的粉丝们，看到『Lords Of The Lockerroom』里的摔跤不明白用意，说成是"哲学"，请问您对真正的哲学有关注吗？喜欢谁的学说。

当然了，我有喜欢的哲学，日本的哲学方面，我喜欢武士道，以及宫本武藏的学说，还有剑道。中国这边我喜欢孔子的哲学，还有孙子的学说，就是那个中国的将军，他写了一本书『孙子兵法』（The art of War），结合了战争与哲学我也很喜欢。要说最喜欢谁的哲学，我想应该是宫本武藏。

热爱冒险是男人的浪♂漫

2dm 对曾经一起合作的Mark wolff（编者注：新日暮里设定中的"贝奥兰迪"）等人有什么印象深刻的事情？

说起来只是和他有工作来往，没有太多私交。和其他一起拍片的演员也是差不多只有工作来往。

2dm 怎么会对搅基产生兴趣的……

我喜欢探险，无论是"哔……"还是真正意义的户外探险，或者是美食啊信仰啊，我总是在探险中。

2dm 还记得自己第一次拍GV时是什么感觉吗？会紧张吗？

当然会，不过因为比较有趣啊。如果我想去"哔~"就会去找个酒吧什么的，但是拍电影的时候是有剧本的，一切都在控制中，要怎么进行，进行的对象，还有时间都是有计划的，所以也就好多了。还是回到这个问题，我并不是在鼓励大家去基，而是鼓励大家去为自己的选择，为真正的自己而自豪，不管你是男生，女生还是哲学还是兄贵。

2dm 拍摄GV有没有对你的生活带来影响？家人支持吗？

我的生活都是我自己来做主的，不管其他人怎么想。这也是刚才我说的，自己的生活自己来做主，不需要别人来告诉你应该怎么过。做你自己，因为这是你自己的生活，做你想做的自信的事情。

2dm 有拍过普通的电影吗?
老实说不是很感兴趣，有意思的是虽然我曾经在加州好莱坞生活过。

失恋让男孩成为兄贵!

2dm 如果要用一个词形容自己，你会选哪个词?
坦诚。要做到这点是最简单的，如果别人不喜欢，管他呢!

2dm 那么兄贵大人，俯卧撑最多可以做多少个?
还真不知道，我可以很轻松地做一千个俯卧撑，非常容易。我每天早上四点钟就起来锻炼，晚上十点半也会锻炼。

2dm 有什么健美的心得可以分享呢?
健身房里要锻炼，在健身房以外也要注意，每天要是在健身房里锻炼 2 小时，在健身房外还有 22 小时，不要吃垃圾食品，不要吃披萨，抽烟，喝酒，这很重要。

2dm 平时喜欢的食物是? 饭量最高记录是多少。
披萨（笑）! 我可以很轻松吃下一整张 pizza，没问题。

2dm 有什么特别的原因要去健美吗?
这是个好问题，我 21 岁的时候正和一个女孩交往，但是就因为那会我特别瘦弱，所以她把我甩了，去跟了一个练健美的男的，这个事情刺激我去了健身房，然后我的身体就变得健壮起来了。

2dm 和现在的女友是怎样认识的?
她来到我的粉丝签名会认识的，我现在还没结婚，要想的话你（指记者）可以来当我的妻子（全场爆笑，记者十分羞涩感动，然后拒绝了王）。看来你不愿意，那我想我估计得离婚了（再度爆笑）……



兄贵：I 'll be back！

2dm 受邀去了日本之后，应该去日本许多景点旅游过吧，没有特别推荐的地方?
大阪城，然后我下次去日本的话，我想去宫本武藏修炼的地方看看。

2dm 请问对中国之前是什么印象? 以及来到中国以后呢?
其实我来过中国很多次了。我第一次来是去了北京，在去了天安门广场和故宫后，我爱上了这里，都留在了我的记忆里。

2dm 在穿上皇帝的龙袍那一刻，会想起怎样的画面呢?
龙袍是……啊，我知道了，那只是 COSPLAY 而已，就和你会穿得像总统一样（爆笑）。

2dm 对中国的粉丝说的话?
我感受到了你们的爱，我会再来的!

采访后记

在采访结束后，兄贵饶有兴致地翻看了 jedi 带去的『二次元狂热』第 50 期上的『兄贵与二次元的哲学缘分』一文，然后很有霸气地说:“这个是给我的吧? ” 于是就上♂贡了——没错，兄贵的哲♂学霸气像力场一样牢牢地 hold 住了气氛，虽然文字很难表达，但是兄贵的热情，爽朗的笑，还有那有力的掌心，像阳光一样沐浴着现场的众人，不知不觉就会被他的阳♂刚之气所吸引……

当然认真地说，兄贵在采访中有着与日本艺人完全不同的感觉，那就是开朗和热情，谈话中也非常坦率和大方，不会有像在听公式化的套话的感觉。而兄贵的帅气和壮硕，更是让人倾倒。如果说下午的媒体采访活动是让 jedi 变成了兄贵的一生推，那么晚上的见面会，兄贵则让无数的少年和少女们为之疯狂!

见面会杂♂记 ACTIVITY

源子文化在魔都进行的兄贵见面会的会场黄埔剧院并不大，不过似乎挺有来头，据说天朝国歌最早就是在这里唱响。当天晚上，响彻全场的就是各种二次元世界的迷之音比如“亚拉那一卡”“FU¢ K ♂ YOU”和“Aniki”等等……

兄贵一出场的紧身肌肉兄贵造型便直接引爆全场，随后的各种互动小环节实在是爆破下限。比如“太♂鼓♂达♂人”是排成一排让兄贵打屁股同时喊出各种空耳惨叫呻吟（『二次元画刊』主编完蛋了的国王不幸中招，被兄贵打了 pp），还有现场的摔跤表演等，各种少年少女们冲上台去然后被兄贵横抱起来压倒在地发出必杀技“神之救济”，满身大汗的兄贵则不时用观众们提供的毛巾进行各种擦拭动作（非金







↑ 打♂ pp 和吃♂香♂蕉

阁银阁那种哟），然后将含着浓密荷尔蒙气息的原味毛巾扔回原主珍藏。比起很多衣冠楚楚或是宅到不行的少年们，上台的几位少女尤为疯狂，相信被筋肉兄贵公主抱或者肩扛会成为少女们永远的回忆吧……最后兄贵与几位少年的塞香肠、喂香蕉和挤橙汁等环节终于把节操什么的都丢到了黄浦江里。

PS：在现场最 high 的时候，一位明显来自别次元的貌似场地方面的女士费劲挤了进来，大概想看下是什么明星令现场如此疯狂吧，jedi 从她那困惑不已的神情中，也许读懂了什么……▲

↑被王扛起来游♂场的一条精壮汉子，王用冷峻的表情无视了他的悲♂鸣，有如雕塑一般的凝重。

↑唯一正确的使用方法，这个不是戴头上的！



↑"我来了，我看见，我征♂服！"



↑激烈的哲♂学碰撞！黑长直双马尾少女你感觉如何，感觉如何了！

↑两位少女与王扳♂手♂♂腕，王很专注！



↑与王探讨哲♂学后中了必杀技的少女。



↑挥洒汗水与荷♂尔♂蒙的王，尽情展现性感。

从左至右：黑猫、Enako、五木あきら

从二次元到三次元：直击 Enako与PANACHE组合！

■摄影：jedi ■特约记者：多摩 ■责编 /jedi ■美编 /ASKI

FROM COSPLAY TO IDOL
INTERVIEW WITH PANACHE



有着婴儿肥的脸庞和无敌可爱笑容的日本 Coser Enako，可谓出名得非常具有“二次元特色”。Comike80 上一身东方 Project 的图书（帕秋莉・诺蕾姬）造型萌杀了中日两国无数宅男，从而迅速在网路上走红，之后她的几套 Cos 造型如『LOVE PLUS』和『秽翼的尤斯蒂娅』也都成为了很多人的收藏。就在不久前，Enako 又给了我们一个惊喜，她与另外两位出身 Coser 的少女五木あきら和黑猫（Kuroneko）组成了一个偶像歌手组合 PANACHE，由 Sony Music 旗下的 DefSTAR Records 唱片公司发行首张单曲『キラメキ未来図』（闪亮的未来图）从而正式出道。

从 Coser 到偶像歌手，这种变化听起来有些不可思议，不过同样是二次元世界出身的人，相信大家会觉得 Enako 她们会更亲切一些吧？正好 12 月中成都 CAF 展邀请了 PANACHE 登台初演，作为特邀媒体之一的二次元狂热，自然不会错过这个与萌妹子近距离接触的机会！

PANACHE

作为 Coser 的三位少女

Q：我们还是先从业余时代的事情说起，首先还是想问问三位是如何开始 COSPLAY 的?

黑猫：因为在 Comike 上正好有提供给 COSPLAYER 进行 COSPLAY 的广场，于是自己也就以很轻松愉悦的心态，试着去出自己喜欢角色的 COSPLAY。

五木あきら：我是在高中时代看了一部非常喜欢的漫画，实在是喜欢得不得了，于是就 COS 了那部漫画中的角色。

ENAKO：我是从看了『凉宫春日的忧郁』之后，渐渐开始喜欢动画和游戏，接着就开始 COSPLAY 了。

Q：最早 COSPLAY 的时候，衣服和道具都是自己亲手做吗?

黑猫：最开始的时候都是自己买布，然后自己手工做，因为那个时候不知道在网上可以买到 COSPLAY 的衣服，也不知道具体在哪里可以买到这些衣服，总之就是看了动画之后，仿照动画里做这样子。

Q：现在回想一下，第一次 COSPLAY 时候的感觉如何呢?

ENAKO：能够变身为和平常的自己不一样的，自己所钟爱的动画角色，当时就感到非常兴奋。

Q：成为名 COSPLAYER，受到注目之后，有没有感受到一些压力，和最初 COSPLAY 时候的感觉有什么不同呢?

黑猫：最早的时候主要是考虑到自己去享受 COSPLAY 的快乐，而受到大家的关注以后，在自己感受快乐的同时，也会想要把这份快乐分享给大家。

Q：对于 COSPLAYER 来说，作品的原作者是



五木あきら



黑猫与五木あきら



“像神一样的存在”呢，还是说会在演绎角色的时候加入自己的“艺风”？
五木あきら：我们的话，主要还是会去迎合作者的设定来演绎自己 COSPLAY 的角色。

Q：完全走原作路线?
ENAKO：嗯，没错。

Q：三位有做过 COSPLAY 同人志吗?
黑猫：本子的话，还没有做过。
ENAKO：嗯，我也没有。
黑猫：啊，不过五木あきら有把自己的作品做成过 CD，并且在 CM 上也进行过贩卖。

Q：到现在为止 COS 的角色中，自己最中意的角色是哪一位?
黑猫：『中二病也想谈恋爱』的小鸟游六花。
五木あきら：『一骑当千』里的关羽云长。
ENAKO：我的话是东方里的帕秋莉。

Q：接下来想向每个人依次提几个问题，首先从 ENAKO 开始。请告诉我们您被东方所吸引的理由。
ENAKO：在上中学的时候，玩了 ZUN 先生做的游戏。虽然一开始只是觉得游戏很不错，但是很快发现角色其实也非常可爱，于是就开始想要出东方 project 角色的 COSPLAY。嗯，角色真的太可爱了。

Q：世界观方面呢?
ENAKO：世界观我也非常喜欢，很合我的口味。

Q：ENAKO 喜欢东方这一点已经为大家所知，不过其实您的 COS 作品当中还有一些值得关注的作品，比如虚渊玄的『沙耶之歌』中的沙耶，奈须茸的『Fate/hollow ataraxia』中的 SABER，平常自己也玩这些游戏吗?
ENAKO：嗯，平常都要玩这些作品的。

Q：喜欢他们的作品吗?
ENAKO：嗯是的，我喜欢这种偏文学系的作家的作品。

Q：啊，意外。



三人：(爆笑)

Q：接着想问一下黑猫，据说您很喜欢魔法少女?
黑猫：果然还是因为宫崎骏的『魔女宅急便』中的琪琪。实际上虽然自己非常喜欢作为魔法少女的琪琪这个角色，但更加钟爱和琪琪在一起的那只黑猫，把黑猫作为自己的名字也是因为对黑猫的喜爱。在关注黑猫的同时，把目光也移向了身为魔法少女的琪琪，所以也想 COS 试试看。

Q：看了黑猫的 COS 作品之后发现，时常有看到老作品中登场的角色。能告诉我们 COS 老作品中角色的原因吗?
黑猫：因为儿时的动画给自己的影响很大。那个时候和现在比起来，动画数量还比较少，所以在我的脑海中留下了很深的印象。而现在动画渐渐多了起来，各种题材混杂在一起，有一些的印象反而被冲淡了。而以前的动画就很直观，我喜欢某种类型，所以就想出 COS，这种感觉吧。

Q：最后问一下五木あきら，听说您是『一骑当千』的忠实爱好者，是原本就喜欢三国题材作品呢，还是被盐崎先生创造的斗士的世界所吸引了呢?

五木あきら：最初还是因为喜欢盐崎先生的作品吧。最初觉得世界观很不可思议，到底是为什么呢？抱着这样的疑问去探究了一下，原来是有三国志作为前置作品存在啊，这样的感觉。

Q：战斗系的硬派女性角色和身着制服的可爱系女性角色，您更喜欢哪种类型？
五木あきら：我个人来说更喜欢战斗系。不论是战斗系女角色本身，还是以女性角色为中心的动作漫画，比如说『黑礁』，我都非常喜欢。特别是属于战斗系又比较可爱的女性角色，我会比较中意，所以才会被『一骑当千』的关羽云长等角色所吸引。另外也有一些，比如拿着巨大武器的女性角色，我也很喜欢。

从Coser到歌手

Q：接下来想问一些关于作为偶像团体出道的问题。COSPLAY偶像团体的话，PANACHE应该还是全世界第一个，作为PANACHE的成员，你们有什么感想呢？
ENAKO：通过我们的活动，能够让喜欢COSPLAY、喜欢动画和游戏的人越来越多的话，我们就感到很高兴了。
黑猫：出道走向主流媒体以后，一般人也可以正确认知COSPLAYER这种存在，告诉他们COSPLAY也可以是一件很美妙的事情。

Q：PANACHE这个名字是自己想到的吗？
三人：是的。

Q：为什么会想到起这个名字呢？
黑猫：COSPLAYER应该是处于二次元与三次元之间的一种存在，而PANACHE这个单词在法语里就是"混合在一起"的意思。在起团体名字的时候，一是想到要把二次元和三次元交汇融合在一起，另外是想到三个性格不同的人要作为一个整体一起努力，于是脑海里就蹦出了"混合"的概念，混合的话就是"PANACHE"了。





黑猫

Q：第一张单曲是由CLEAN TEAR氏担当作曲，我知道三位平常也会听很多VOCALOID的曲目，实际演唱这种VOCALOID一样的Techno Pop曲风的歌曲的时候是怎样一种感觉呢？
五木あきら：确实平时三人都经常听VOCALOID的歌曲……
ENAKO：感觉有点儿……不可思议？
黑猫：感觉好像……离二次元更近了一步。（笑）

Q：我知道之前三位也去过了泰国的活动，受到海外FANS的热烈追捧，有什么特别的感想吗？
ENAKO：感觉和在日本的时候没有太大的区别。大家都很活跃，虽然是第一次去海外，却感到非常愉快。

Q：有想到过会获得这么多FANS的支持吗？
ENAKO：在网上有通过FACEBOOK和FANS们交流，所以即使在海的对面也能够感受到对方的热情。

Q：作为偶像团体，能告诉我们近期有什么安排吗？
黑猫：第二张单曲将会在2月13号发售。

Q：LIVE相关呢？
黑猫：还没有预定。不过在CD发售的时候，作为给购买CD的顾客的特典，会举行小型的活动。第一张单曲的时候举办了一场小型的LIVE，至于第二张单曲发售时会举行怎样的活动，还是个秘密。

Q：最后请对中国的FANS们说几句话。
五木あきら：十分感谢大家。
黑猫：虽然来自不同国家，但大家仍无私地应援我们，感谢大家。
ENAKO：非常感谢。▲

PANACHE

さくら荘のペットな彼女





目標！
脱さくら荘!!



These years, the dormitory we lived together

那些年，我们一起住过的宿舍

——『樱花庄的宠物女孩』与 ACG 中的宿舍主题

■文/浅色回忆 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI

前言 Preface

宿舍是什么?

对于糜烂的大学生活而言——

宿舍是翻个身都会吱呀作响的双层铁床，是推开门就能闻见洗手间的消毒水味，是赖在被窝里试图忘记老师的点名，是祈祷管理员晚断电几分钟好打完手中的这局DOTA。

在每日奔波的社会人记忆里——

宿舍是上班和睡觉单调的两点一线，是被水电房租压榨到失血过多的钱包，是一个多小时的通勤时间，是无论多晚也只有自己对自己说“我回来了”的问候。

从海外党的言谈间——

宿舍是一大帮操着鸟语的金发碧眼，是早晨一睁眼就要为居留资格而奋战，是团圆佳节全靠视频连线，是能为一碗家乡的饭菜泪流满面。

不论此刻翻开这页的你是哪种宿舍人，又或者是没有经历过住宿生活的回家党。宿舍，这个随着时代发展，逐渐与越来越多的人产生联系的存在。无疑已经成为大多数青少年，乃至一部分中年人的共同记忆。所以，在以宿舍的最大使用群体——学生为主要用户的ACG中，宿舍理所当然的成为了大多数校园系作品的必备场景，其中专门以宿舍为题材的作品也不在少数，比如现在正在热播的由鸭志田一原作，J.C.Staff进行动画化的『樱花庄的宠物女孩』。



一栋楼，两场戏 One building , two story

宿，止也。
舍，市居曰舍。——『说文』

我们把以妹妹为主角和妹妹谈恋爱的游戏称为妹系galgame，把温暖人心，给人慰藉的影像称作治愈系动画。那么以生活中毫不起眼却又无处不在的宿舍作为故事主题的作品，理所当然可以被统称为宿舍系。以字观意，“宿”由宀、人、百组成，其中“宀”代表房屋；“百”代表中国古时制百刻制，以一百刻为一天。“宿”字之意便是一个人在屋子中停留一天，追根溯源到甲骨文，我们可以发现那时的“宿”字连上面的“宀”都没有，只是一人加一席，意为暂歇。再看“舍”字，其下的“口”代表市井、村落，其上是没有墙壁的简易房屋的象形。而我们熟悉的“家”字，屋中有豕，豕即是猪。对于古人来说，圈养的猪能提供食物安全感，有安全感的地方才可被称为“家”。相比之下，连墙壁都没有的“舍”,自然不是久留之地。显然，“宿”与“舍”两字创立之初，便是表示短期居留，隐含着短暂，临时，过客的味道。而宿舍系作品的基调和特点也正在于此。

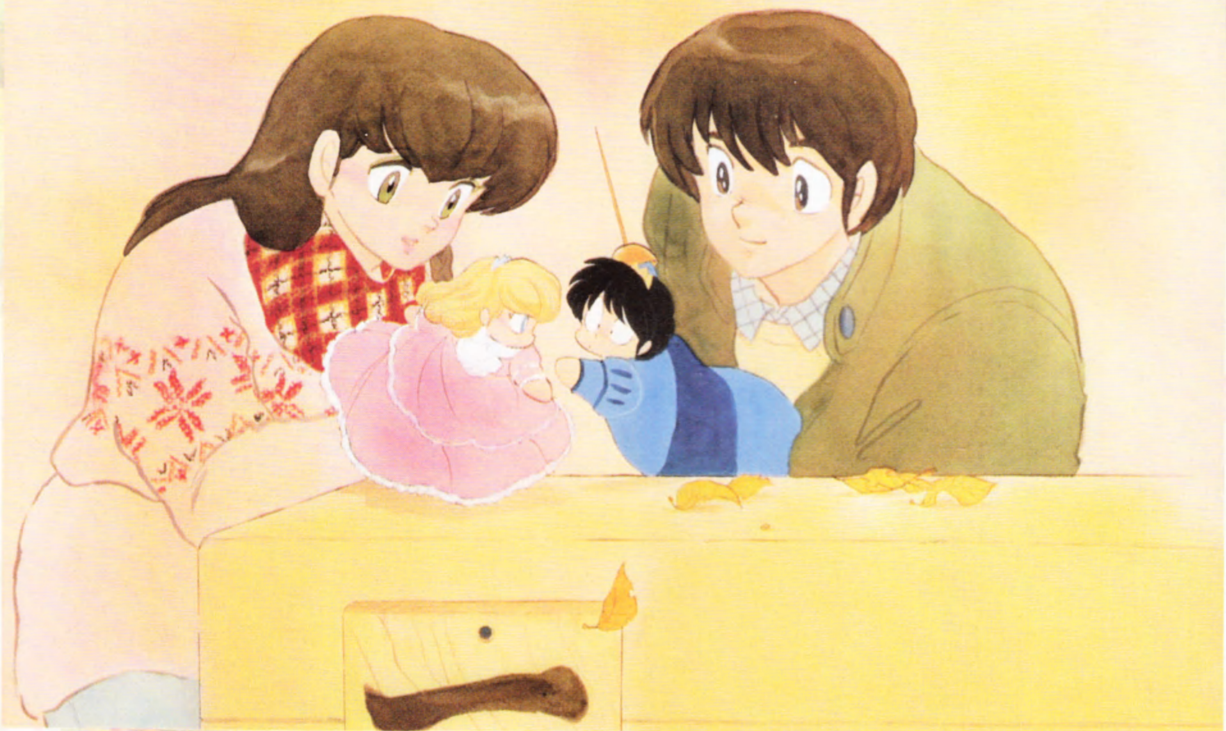
如果我们把作品展开的环境看做是一个舞台，那么校园系的作品便是那天桥上的说书。无论作品本身偏向突出主角，还是偏向群像塑造。作者都会竖立一个明确的目标或需求来贯穿剧情，引领角色。即使那些看起来很散乱随意的作品，也存在这样的一个核心。例如『凉宫春日的忧郁』里的角色始终遵循着哄凉宫开心为先的规则；『文学少女』的剧情也总是不会偏离所致敬名作的影子。

学生本身是为了学习而聚集在学校，除非作品本身描写的就是学习，否则便没有把学生们统一在一起的天然事件。不过大概没有哪个作者这么疯狂，那么角色之间又如何产生互动和羁绊呢？只要试图用一个目标来贯穿剧情，作品的架构便不可抑制地走向线性。即使是群像剧，也只能做到双线或者多线并行，并且这些线终究会合而为一。就像说书人口中的评书，环环相扣，让观众不听到最后的结局就不舒服。

社会系作品是宝冢的歌剧。有了社会这个足够大足够自由的背景做基底，故事里的角色







自然形象迥异。或者不如说越迥异越离奇越能吸引观众。作者或在其间感怀世事，或在其间绚烂营造。笔下的角色自然分布成一个个的小群体甚至是一个个的个体，耐心地在作者的铺陈下草蛇灰线伏地千里，再用几个小高潮点缀其间，最终在错综复杂的发展和场面宏大的演出后，一网收起之前的所有伏笔。仿若最后的压轴咏叹调。

而我们今天所谈的宿舍系恰好介于两者之间。宿舍本身便是角色之间的天然联系——共同居住地。这种联系不似家人那样强烈。角色的个人房间，代表他们每人拥有足够的自由独立空间。而厨房，餐厅，浴室这样的公用空间又表示他们有着比邻里，同学更近的关系和羁绊。这样一来，便把作者从用统一目标引领作品的桎梏中解放出来，完全可以让宿舍中的角色呈现一种自然地状态，拥有只属于他们自己的目标和方向，让每个角色都做到生动丰满。虽然不免会有主次之分，却不存在绿叶和陪衬。在这层意义上，宿舍系的作品更像一场话剧，在有限的几个场景中，各擅胜场的角色你方唱罢我登场，用人与人之间的互动来制造观赏性。

其次，宿舍只是一个临时的居留地。旧人离去，新人进入是极正常的事情。这种属性有两个好处，其一是可以让角色自然地依次进入舞台，在一个故事里只着重表现一至两个角色，下一个故事又可以顺理成章地让另外的角色成为重心。当角色身上可挖掘的剧情已经不多，便以离开宿舍这个理由移出舞台，以免分散读者的视线。其二依照心理学家斯坦利・米尔格兰姆的六度分隔理论，世界上任何两个陌生人至多通过六个人就能联系在一起。宿舍人员的流动性方便作者安排剧情，让其尽情表达思想。相信本书的读者大抵读过老舍的名作『茶馆』，这部话剧虽然只有三幕，却能表现五十年中的时代变迁。所靠的便是茶馆这个场地本身的流动性和可用角色的丰富。在宿舍这个题材上，也有一部经典的滑稽戏『七十二家房客』，只不过时间过于久远，大概只有将近而立之年的读者才有印象。

言归正传。1980年，『相聚一刻』在小学馆青年漫画杂志『Big Comic Spirits』创刊号上开始连载。笔者不能确定这部漫画是不是ACG中宿舍系作品的鼻祖。但毫无疑问的是，作为高桥留美子成名作之一，『相聚一刻』不仅依靠其真实感人的情感描画影响了一代读者，也让后来的宿舍系作品高山仰止。即使后来的宿舍系佳作同样各有千秋，却多少会带上一些『相聚一刻』的影子。

相聚此时，相聚此刻
——一刻馆（『相聚一刻』）

位于东京近郊时计坂的一栋两层木结构公寓，得名于阁楼上的大钟。据说已经有70年历史，房屋年久失修，地面都被白蚁蛀穿。最大的特点是房客的名字和他们房间号码一一相对。

『相聚一刻』连载的七年是高桥留美子画风由青涩转向成熟的阶段。也是她从出道新星蜕变为著名漫画家的七年。只看其动画版在香港就有TVB和ATV两版配音，便可知这部作品的影响力是多么广泛。而五代和响子之间的恋情，也已经成为了一代人的共同记忆。





Those years ,
the dormitory we lived together



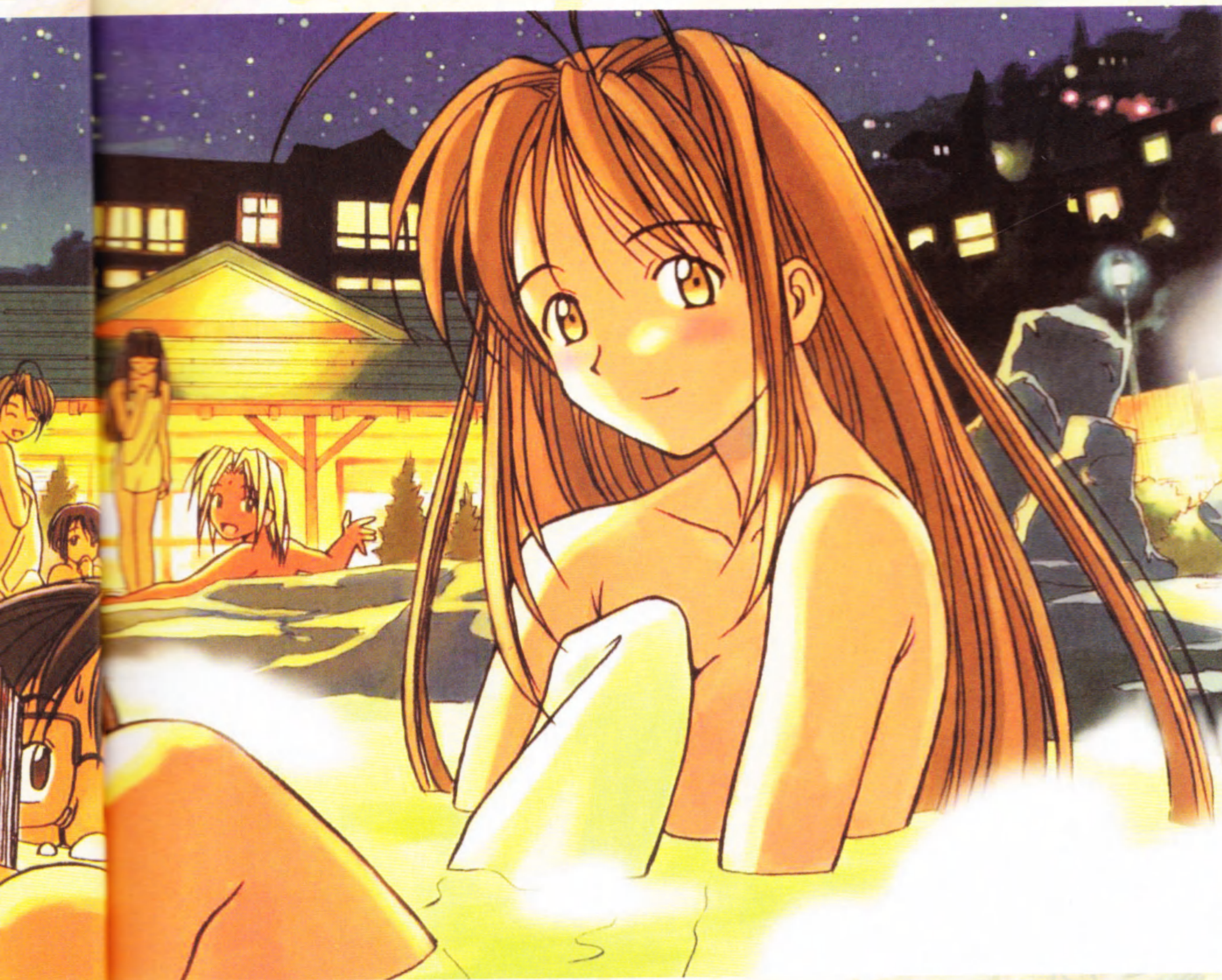
1998年的『纯情房东俏房客』，后宫流开创者赤松健在这部漫画中把主角浦岛景太郎设定为第四次挑战东京大学的重考生，在雏田庄结识女主角成濑川奈留，并且意外成为宿舍管理员。对比『相聚一刻』中的重考生五代裕作和新任一刻馆管理员的音无响子这一对，再想到贯通房间的破洞。如此明显的要素拆分再组合，估计赤松健老师也没法否认这仅仅是巧合。

其实这也是宿舍系的局限性。因为场景固定，能设计的桥段必定有限。万一再有名作珠玉在先，作者便会异常痛苦，就算尽量规避，也不免出现一些似曾相识的地方。例如神田空太一上来就做出看光女主角裸体这种多少前辈都曾做过的事情，又如樱花庄的人物定位俨然是『蜂蜜与四叶草』的翻版。实际上宿舍这个题材相当考验作者的创作实力，要不然能做到老梗新用的干练老辣，要不然便要有另辟蹊径的独到之处。因此，自『相聚一刻』以降，这个题材真正的好作品并不多，然而一旦作者实力足够，这个题材所能散发出的光彩，定然是最多的。

后宫之王的初战——雏田庄『LOVE HINA』

位于神奈川县日向市雏田町，原型为山形县尾花泽市银山温泉旅馆，是由温泉旅馆改建的女子宿舍。除了三层日式本馆之外，还有占地广大的新馆，别馆，温泉和庵。豪华程度在越古老越破旧越不起眼越好的宿舍系作品设定里可算是个异类。不过倒是符合赤松健那越多越大越华丽便越正义的美学（望向『魔法老师』那庞大的后宫）。这部初期『相聚一刻』痕迹甚多的作品，在连载中逐渐定位在后宫欢乐喜剧，让当时还是个不得志新人的赤松健一举成名。本作最终千万级的销量让他他赚到盆满钵满的同时，也奠定了他一代后宫系之王的地位。





宿舍系作品所描写的重点，大抵有两个。作为临时居所——宿舍的房客，成长是回避不开的话题。孤男寡女共处一楼，感情又是不得不谈的要素。然而和一般青春成长故事不同的是，同宿舍这种比同班更近一层的关系所带来的并非只是桃色的遐想。还给作者提供了从起床到晚安全面描绘角色的机会，并且角色的对比和交流都是在同龄人之间，成长和进步便显得亲切而自然。例如我们下面要介绍的，住在樱花庄里的那几位房客——



101 房：唯一的长项是坚忍——普通人主角神田空太

Kanda Sorata

故事开始时的男主角＝最弱。这条定律已经被无数作品反复证实。相比一刻馆里整体被四谷和一之濑戏弄的五代，明明是重考生却变成一干女生下仆的景太郎，我们的主角神田空太的处境貌似还不错。有学姐整天拉着自己打游戏，有同年少女暗送秋波，榻榻米上养着七只可爱的小猫，楼上还有一只和喵差不多的可爱尤物整天黏着自己。然而如果加上一个前提，看似人间天堂的生活便会瞬间化作地狱——除他之外，都是天才。

试着想象一下，我们便能理解这有多可怕。你需要连续几晚熬夜才能背下的题目，天才看一眼就都记住。你努力一周鼓捣出的程序，天才两个小时就能做得更好。如果是努力上的差距，也能心甘情愿地认输，可偏偏天才一边玩着一边就完成了我们视为畏途的任务，这怎能叫人不心生不爽。

"我稍稍松了口气，在听到椎名落选的时候。"

所以，当小说第一本结尾＆动画第四集空太落寞地吐出这句话时，这个角色便真正的丰满了起来。喜欢的人遭遇失败，自己竟然松了一口气，这种有点恶质，甚至还有些卑劣的妒忌心却是人之常情。公平地说，单看能养七只猫这一点，空太的心理素质就早已远超同龄人。而真白到来之前，被学姐揉来搓去也没有半点畏缩也证明了这一点。但学姐可以强大，三鹰可以强大，龙之介可以强大，甚至如果七海变成了天才，空太都不会有半点落寞。但同样的事情放在真白身上就不行。至于原因想必大家都心知肚明——

因为"喜欢"着啊。

有天才做朋友自己也能与有荣焉，同龄人一朝超过自己也是稀松平常之事。哪怕自己的伴侣远远比自己强，只要不大男子主义也是值得骄傲的事情。可是被自己想要追的女生在才能上完全碾压便不是什么笑的出来的事情了——这直接关系到成功的可能性。

稍微扯远一点，在大概十多年前，也有一个处境和空太差不多的人。这个叫伊波健的家伙和女友白河萤的感情出现裂痕，乃至最后走

鸡立鹤群——樱花庄（『樱花庄的宠物女孩』）

位于东京都水明市樱花台 3 丁目 10 番地 11 号，因院中的大樱花树得名的陈旧两层建筑。作为本文主要介绍作品的舞台，樱花庄继承了宿舍系作品的优良传统——不仅宿舍房间稀少，建筑物年久失修，还是个"问题学生的老巢"。在樱花庄建立之初，这里本是给水明附中的学生自由发展艺术准备的空间。然而天才多怪人，日积月累，随着怪人房客的增加，便被校方改成接纳不适合一般宿舍的问题学生的地方。虽然就几位房客的自由表现来看，樱花庄的初衷从实际结果来讲无疑是超额实现——水明附中的精华大抵全在这里了。



三四屋，五六人

little room , few people



到移情别恋这一步。原因正是他的足球社团冲击比赛无望，而萤的钢琴却屡屡获奖。在女友事业成功的光芒下，找不到自己出口的他开始焦躁，开始怀疑女友怀疑自己。移情别恋的对象五花八门，却都有一个共同点——没有大众意义上的成功作为光环（编注：典出『秋之回忆2』）。而空太没有被七海拐走，大概要得益于他还没和真白确立关系这一点。从生物学上讲，雄性总是倾向于占有更多的雌性。如果故事的开始空太和真白就是情侣，大概被NTR也就是分分钟的事。

如果说在故事的开始把主角放在起点较低的地方是故事发展的需要，唯有这样，才能表现主角的成长。那么把空太定位在会厌烦会随大流会妒忌的正常人，便是角色的成功之处。因为喜欢而仰望，因为不甘而努力，因为失败而沮丧，因为朋友重新振作。空太一波三折的成长过程也颇为现实。在作者的安排下，空太选择了游戏制作人之路，然而即使有专家龙之介的协助。第一次的选拔也是以惨败告终。究其原因，紧张固然是一方面，另一方面则是这个时候的空太想要的并非是制作游戏，而是获得成功，得到和真白平等站在一起的资格。所以面对评委的询问："要成为制作人，需要做些什么。"的时候，他根本无从回答。

直到学园祭上的喵波隆计划，空太被众人推选着第一次成为制作人，才逐渐领会到制作人所需要的最重要的一点——冲动，如果作品连自己都不能感动，又如何能感动观众呢？并且幸而他身在樱花庄，从角色的性格看，无论是真白、龙之介还是学姐，他们都拥有一流的技术，却因为在技术领域钻的太深，所以无法互相连接起来。而连七只猫都能管好的空太，恰好在这方面的经验比他们多一些。随着喵波隆的成功，他的成长之路也已经走过了最艰难的部分。之后无论是保卫樱花庄，还是送别学姐迎来后辈。他都已经从一个被照顾被庇护的新人，成长为一个可以照顾别人，庇护别人的前辈了。





夏日里的风与燕——朝风庄(『秋之回忆2』)

位于神奈川县樱峰市的两层木结构公寓。『秋之回忆2』其实与宿舍系并无关系，乃是纯正的青春校园galgame。不过由于历史原因，有正版引进优势的『秋之回忆』系列无疑是当年最初一批galgame玩家的启蒙作。而拥有穿堂而过的海陆风，清新的柠檬香气，诞生了无数爱情名言，最终付之一炬的朝风庄给中国玩家留下了多少回忆，恐怕没人说得清。同时，游戏所承载的主题和所表现出的爱情观即使放在今日的galgame中也是少有的现实主义风格。



102房：敏锐的协助者——死宅梦想赤坂龙之介

Akasaka Ryounosuke

102有着总也不开的房门，102有着萌萌的电子女仆，102有着作者鸭志田一的寄托——赤坂龙之介。

在故事最开始的时候，龙之介的形象曾一度和『相聚一刻』中的四谷颇为接近，只不过四谷的神秘来自他的背景资料无人知道。龙之介的神秘来自读者都觉得他也许不会踏出那房门。

然而这不是因为作者想雪藏龙之介，只是由于他给龙之介安排了一个协助者的位置。当空太只是试探性地询问编程时，他的热情程度反倒比空太还要高，当樱花庄保卫战进行到关键时刻，又是他以一人之力网络募集到将近三分之一的签名。而在喵波隆计划里，他成了唯一不断给空太纠错的人，并且总是能在最短时间里把新设想融入程序。

根据照片推断，如果鸭志老师能年轻个二十岁，再留个齐眉刘海，未尝没有龙之介的风采。这样一来，龙之介超然冷静，技术万能，电子女仆，惧怕女生，退可足不出户宅到底，进能服装上身做伪娘，顺便还有金发妹子倒贴的优厚设定便也有了解释——鸭志老师是在用这个人物实现自己未完成的完美死宅之梦啊。

103房：人情世故，假面人生——社会人三鹰仁

Mitaka Jin

每次看到三鹰和他习惯性的笑容，笔者总是能想起『蜂蜜与四叶草』里的真山巧。同样是游走万花丛中，同样有个女生死死的追着，同样有着超出年龄的成熟，同样有着在一起就要一辈子的觉悟，不同的是真山心中的目标是理花，而三鹰心中的女生只要他一转身就能得到。

然而他从不转身，宁可无视美咲每一次的袭击，宁可把自己的日程各种排满。看似潇洒的生活其实都是为了逃避，逃避比他强大的太多的美咲，逃避和美咲站在一起的机会。

"每当我完成剧本的时候，你总是会稍微露出失望的表情吧。"

三鹰的剧本配不上美咲的动画，这并非是动画厂商和评论者的吹毛求疵，而是明明白白的事实。在艺术上极端敏感的美咲何尝不知道这个事实？但是她不想挑明，因为她怕挑明之后会失去三鹰。而美咲的这点小心思三鹰又怎么会看不出，他可是和学弟站在一起都会把伞倾向对方的细心人。他一直不接受美咲，一方面固然有自己配不上对方的矜持，另一方面也是担心真的得了情侣的名分，美咲便不会再想



拆开他们两人并不合适的动画创作组合。他要的并非一时情侣的欢愉，要一辈子保护着对方，自己现有的实力还远远不够。

三鹰面对的问题在表面上和空太乃至伊波健都是相似的。实际上这个早就知道女人冷暖的家伙早就明白到底谁才是自己的本命。只不过没有找到一个好的解决手法，让自己和美咲暂时分开，该提升自我的去努力，该才华横溢的去找合适的搭档，最终当自己的剧本足够配得上美咲的动画，再真真正正的在一起。

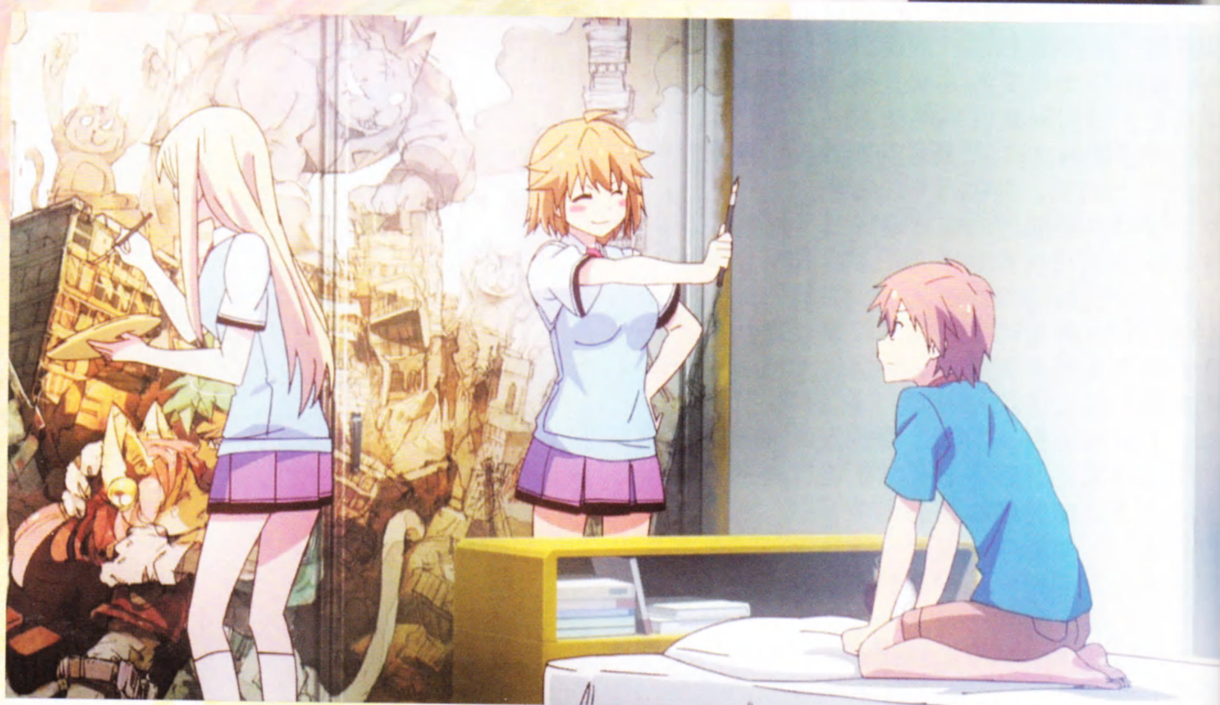
与其去解那解不开的线团，不如快刀斩断。即使女生再元气再活泼，有些事情还是得男生主动来做。就像真山巧终究推倒了理花，天台上的一句告白加上一枚戒指也足以让两人之间的误会全消，一切走上正轨。虽然免不了大学四年短暂的分离，但分离是为了再会，不见是为了更好的再见。

青春的味道——美大学生公寓（『蜂蜜与四叶草』）

位于东京都滨田山美术大学（原型武藏野美术大学）旁，价格极端便宜，连浴室都没有的破旧学生公寓。其破烂程度在宿舍系作品中大概也能数一数二。不过虽然竹本、真山和森田的确在这里住了不少年，『蜂蜜与四叶草』严格来说还是不能算作宿舍系，毕竟这所无名公寓只给了他们相识的契机，却并非故事的主舞台。只是因为『樱花庄的宠物女孩』中『蜂蜜与四叶草』的既视感实在太强，于是笔者忍不住把它也列了进来。空太＝竹本、真白＝叶久美、三鹰＝真山、美咲＝森田、山田＝七海、千寻＝修司、和希＝理花，在这些人物身份、气质的基本等价下，如果是两部作品都了解的读者，只要在人物关系上深想一下便能发现移花接木的痕迹。当然这和模仿或抄袭完全没有关系，只是因为对比很有趣而已。巧合的是『蜂蜜与四叶草』的动画版也是出自 J.C.Staff 之手。原作总计 813 万册的销量只能说是中游。然而在这个连机器猫都有人来黑的年代，『蜂蜜与四叶草』倒是笔者唯一所见无人来黑的作品，其中对青春和爱情的真挚表现十分难得。这部作品值得所有身处学生时代，或者已经告别学生时代的朋友一看。







201 房：元气少女的背后是？——第一类天才上井草美咲

Mitaka Misaki

有这样一位少女，她长相可爱，身材曼妙，酷爱 ACG，能连续一周拉着你通宵打游戏，能用卷心菜布满房间和走廊进行某种仪式，能画出颇为漂亮的动画人物，还能高呼着“人类一直期盼的约定之日”索降到你的窗口来个突然袭击。

这位少女不是小鸟游六花，而是水高十年来唯一拿到奖学金的问题儿童天才学生上井草美咲。

都说天才和疯子往往只有一线之隔，这句老话在美咲学姐身上再次得到印证。那小小的身体中不知道蕴含着多少能量。清晨调戏学弟，中午挥洒创意，晚上给三鹰准备惊喜，半夜兴许还会拿着新出的游戏赖在你的床边一晚欢愉。估计就算凉宫春日来到樱花庄，也要被她“外星人”级的精力折腾到生活不能自理。

不过有一位前辈倒是和她正好搭对——『蜂蜜和四叶草』里同样的宿舍公害森田忍。记得笔者第一眼看到学姐的时候，便在心中惊叫一声：“森田君你什么时候换女装了。”这两位除了性别不同，论及疯狂、搞笑和折腾程度倒真是别无二致。并且正好森田后来也是跟着卢卡斯做电影动画的，笔者充满恶趣味地想到如果这两



位相遇在一个工作组里，那产生的化学反应肯定是——好吧，至少我们能确定除了他们之外的组员肯定死定了。

不过他们的行为只是上帝赐予他们才能时给予的附赠。森田会在打工回来时买来足够全宿舍吃几顿的炸肉饼，美咲也会在空太低迷的时候用游泳欢迎会帮他振作。只是他们表达善意的方式如此怪异，除了电波频段相符的少数人之外，大多数人都会因为无法理解而对他们敬而远之。

在故事里，作者给予美咲的位置是气氛调节器，只要有她在，从沉郁到欢乐的气氛转变就完全不是问题，平凡的日常桥段也会因为她

的参与变得妙趣横生。

同时，美咲身上满溢而出的那种天然自由的性情，也让人神往。虽然根据三鹰所说，总是蛮横插入别人生活的美咲在来到樱花庄之前并不受欢迎，甚至除了三鹰之外连朋友都没。不过所谓的天才就是这样，他们只活在自己的规则里，什么时候该哭什么时候该笑完全依照自己的心情而定，即使这与社会的一般标准大相径庭。

202 房：与天才相处——第二类天才椎名真白

Shiina Mashiro

我们名义上的女主角真白，显然是另一种天才。

某种高超才能 + 不通世事的少女这种组合在 ACG 作品里并不罕见。比如向阳庄的由乃、1304 号的房客桑畑绫、或是人称仓鼠的花本叶久美。如果说在美咲学姐的身上，鸭志老师展现了天才飞起来的一面，那在真白这里，所阐述的便是天才扎根于土壤的一面。

四格的宿舍世界——向阳庄（『向阳素描』）

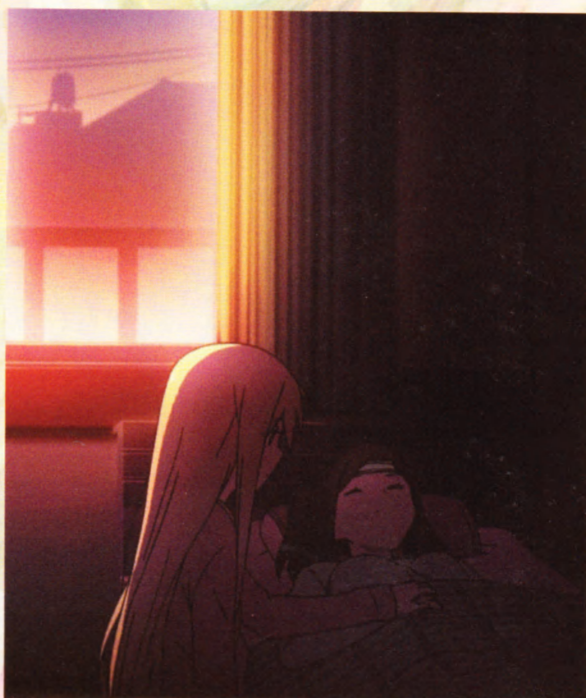
位于绿市浅葱町 4 番地 16 号的一栋只有两层六间房的小型公寓，特点是单元门的颜色各不相同。苍树梅的『向阳素描』貌似是唯一出名的四格宿舍系作品。虽说如今还在连载的本作已是漫画杂志『Comic Time kirara Carat』的台柱子，不过在 2004 年刚开始连载的时候，苍树梅那特立独行的画风和四格漫画的表现形式让这部作品只能维持在不温不火的状态。她那极具辨识度的人设和新房昭之对上了电波，原作粉碎重组后的动画版让漫画一跃成为热门作品，至今已经连载了三季，并且看起来还将继续下去。而能在『魔法少女小圆』中担任人物原案，相信也与她那隐隐带着童话和绘本风格的画风不无关系。











围绕真白的主题主要有两个，其一是天才何以为天才，其二是当普通人面对天才。

从每天从不停笔的真白，到关在房间里醉心程序的龙之介，再到吃饭时也要顺便讨论动画制作的美咲。天才之所以为天才，天生的灵性固然重要，但更根本的原因是天才的眼里只有一个目标，他们能够为此愉快的倾注全力，牺牲掉无关的一切。但普通人做不到这一点，这不是因为他们不果断，而是在他们心中重要的事情太多。

这种分歧导致了普通人与天才之间无法逾越的鸿沟，就像三鹰和丽塔都提过的那样——天才会把身边的人卷进去，碾压到渣都不剩。因为普通人和天才所认为的重要的事从根本上就不同，但天才又是那么的优秀，在他们耀眼的成绩下，任何的努力都只会被单方面碾压。被碾压得多了，便也失去了自信。

比如英国画室被真白打击到退出的学员，他们身为普通人是为了胜利，为了获得观众炽热的目光而画。所以当胜利无望的时候，即使放弃止损未尝不是一个好的办法。

丽塔是真心喜欢绘画的，所以她早晚会重新拿起画笔走回这条路，既然是为了喜欢而画，那么输赢这种附加品又有什么关系呢？

的确，和天才相处是很危险的事情。如果能成功如空太——绕过名为天才的大山，找到一条属于自己的路固然是不错的选择。但如果绕不过去的话，就像『蜂蜜与四叶草』里的竹本，轻轻放下不去看山也未尝不是一种选择。

也有一些真正的悲剧人物，他们坚持登山，却就此一生都被压制——例如『蜂蜜与四叶草』中，森田爸爸的副手根岸达夫，所做的事业是别人的，喜欢的女生被别人娶走，别人有两个可爱的孩子，面对着四壁空空的家，自己身患绝症却还不能住进医院，因为那样一来家中的老母亲就无人照顾。

“为什么这个世界上会以有才华的人和没有才华的人来划分呢？”

“为什么会有被爱的人和不被爱的人。”

“是谁如此划分的。”

“哪里才是岔路口。”

“不，究竟岔路口这种东西存在不存在呢？”

“是不是出生时一切就已经决定好了呢。”

“如果这是真的。”

“啊，神啊，我的人生到底是为何而存在的呢？”

这不是他的错，当然也不是具有才能的人的错。只能说这是偏要把两个人放在一起的神的错。幸而，樱花庄的房客还都年轻，他们不会像 40 岁的大叔那样对人生绝望。失败对于充满朝气的他们只是暂时的，当阴霾散去，明天又是一次全新的再出发。

203 房：为剧情而生——被使用的青山七海

Aoyama Nanami

普通人和天才的对比是『樱花庄的宠物女孩』的卖点之一。但故事里最普通的人却并非主角，而是青山七海。

提到这个角色，笔者颇为七海不值。故事里没有人比七海更努力，她需要自己打几份工来赚得学费和生活费，她需要抽出课余时间去声优养成所学习，她甚至还试图把照顾真白的工作揽上身。虽然多少有些爱管闲事，但她默默奋斗的身影的确感染到了观众，毫无疑问，她是那种很好很好的女孩。

然而作者所给予七海的却是一次又一次的失败。空太去做游戏制作人，主角待遇满载，不仅神级程序员龙之介自愿协助，评委还是千寻老师的旧情人。而七海的声优选拔却一次因为发烧落选，一次莫名其妙的落选。如果说这么安排是为了表现普通人奋斗的艰难也便罢了，但实际上这都是为了给空太和真白之间的关系铺路而刻意设计。

这便要从空太、真白、七海奇怪的三角关系说起。明眼人一眼就能看出来，从一开始空







太就没有对七海动过一点爱情的念头，他们至多只是同病相怜，互相取暖的同类。当然，要说七海单恋空太也不是不可以，但既然三角关系都表现到互相争风吃醋吐槽了，空太为何要拖到第八卷再遮遮掩掩地表明一个态度，误认为真白要和丽塔一起回伦敦的时候，七海又为何表现得一点欣喜都无，甚至比空太还不希望真白离开。

性格决定命运，但决定七海命运的不是她自己的性格，而是空太和真白的性格。试想依照空太的好人属性和真白的无口天然，如果他们之间的感情没有七海这个貌似三角关系的存在。就只剩下平淡如水水到渠成了。所以七海的作用只是衬托，让真白会因为空太距离的远近而欢喜失落，会因为一句夸奖而吃醋吐槽。所以回头看去，七海的声优之路必定坎坷多磨，因为一方面作者要把她和空太放在一个境遇，给两人造出共同语言。另一方面主角还未通过游戏制作人的选拔，如果七海先通过了，岂不是没有给主角托底的角色了?

青山七海可以说是『樱花庄的宠物女孩』塑造得最失败的角色。对于这个人物，要不然便像『蜂蜜与四叶草』中的山田，来一场坚持不懈的苦情单恋；要不然就像『白色相簿 2』里的冬马和雪菜，把爱情便是战争发挥到极致。而不是现在这样，只是为了剧情的方便而存在。在小说的第八卷，鸭志老师还煞有其事的弄出一场让空太二选一的抉择，实际上这种一开始就注定的桥段，又有何悬念和意义呢?

在此，笔者也只能祈祷鸭志老师能在最后给予七海一次闪光的机会，也算是对这个角色的些许补偿吧。

非主流宿舍故事——幽灵公寓（『ROOM NO.1301』）

位于东京都平良井有马第三大楼本应不存在的十三楼。新井辉所著的『ROOM NO.1301』在宿舍系，乃至在轻小说中都是个异类。能被“邀请”登上只有十二层的公寓的十三楼的房客，都有着不同程度的心理缺陷。虽说『ROOM NO.1301』和『樱花庄的宠物女孩』走的都是艺术加社会边缘人的路子，都有着不修边幅的天才艺术少女。但相比樱花庄中那几位善意、积极地折腾着的天才。『ROOM NO.1301』的房客则是不掺假的问题青年，整部作品充斥着阴郁哀伤的气氛。混乱的男女关系，有意为之的性描写和大量刻意的叙事技巧。于是，本作的评价也彻底两极化。说其内涵堪比『红楼梦』的有之，说其不比日在校园好上几分的亦有之。不过对于写官能文起家的新井辉而言，这些评价大概不会对他起到什么影响。并且无论好坏，没人能否认这是一部颇具特色的作品。



七八分努力，九成运气

lots of efforts , most for luck

1978年4月11日出生在日本神奈川县的小说家鸭志田一已经三十有四。最喜欢的颜色是蓝色，却习惯用白色的手机。用他自己的话说，“创作中最辛苦的地方是要将思绪不断的转换在天才和笨蛋之间，有的时候还没有办法理解笨蛋的心情。”

然则从现实来看，自诩为龙之介的鸭志老师显然没有天才的实力。身为小说家，07年才出道也就罢了，还经过三部小说才依靠『樱花庄的宠物女孩』取得“这本轻小说真厉害”16名这种并非特别值得夸耀的成绩，怎么看都和天才不沾边。至多只是与空太同等级的才能，和三鹰尚且差着一块。

不过也正因为这样，他才能真诚的写出『樱花庄的宠物女孩』吧。

首先，是选题的真诚。

“你想成为什么颜色？”

从故事开始时真白的提问，便确立了这个故事的主旨不在友情努力胜利，也不是对青春和梦想的讴歌。鸭志田一不选这些可以表现很多不同情绪的题材，只是用八本正传，两本短篇，从2010年至今共计十卷的篇幅说了一件事——我们所选择的路。

这其中甚至很少表现角色的抉择，就像第一眼空太就坚定地爱上了真白那样，故事里只有他们对自己已经做出的选择一次又一次的确认。告诉自己和身边的人，自己没有选错。

笔者觉得这大概也是出自实力的考虑，既然不能做到天才般的自由飞翔，那就笨拙地一心挖山，最后也同样能达到那片美丽的风景。

其次，是手法的真诚。鸭志对于裸体天然少女的怨念早已有之，在他上一部作品『月兔的银色方舟』里，女主就是以裸体裹着床单在宿舍楼下瑟瑟发抖的形象出场。考虑到商业需要和取悦观众，『樱花庄的宠物女孩』里也从不缺卖肉的镜头。其实要说这一点也是无奈，如果强力到『蜂蜜与四叶草』或者是『CLANNAD』这种水平，自然不用再靠感官刺激来争取观众。但是哪怕是已经小有名气的作品，也依旧得臣服于商业力量之下，很多死宅就爱好这个，那又能怎么办呢。

在冲突的设置和节奏的把握上，从故事发展的流程可以看出鸭志老师的精打细算。至今为止的正传八卷每卷对应一个主题，靠着角色出入樱花庄巧妙的把这些主题串联在一起，并且还做到了前后关联，不时展露出一些小伏笔。

相遇真白——七海入住——丽塔来日——制作喵波隆——三鹰与美咲——保卫樱花庄——新的成员——修学旅行

自我确认——首尝败绩——道路确认——重新找到路——梦想与爱情——伙伴的凝聚——成为前辈——情感确认

最后是态度的真诚。原作者真正参与到动画版制作当中的不算多，在对青春片改编经验丰富的冈田麿里坐镇下，鸭志田一还要亲自参与足见诚意。动画版在剧情上进行了一些微调，在前四话里适当增加了七海的戏份，让这位只是真白陪练的恋爱竞争对手陪练得更真实。压缩了学园祭前一些无关紧要的剧情，喵波隆计划重点制作突出了动画的画面优势所在。机场情节虽然有所删改，但是在学园祭的铺垫下，空太的那一抱自然而不做作。动画版在剧情上的改编应该说相当成功。虽然角色和剧情都不算多么新颖，多少还有些俗套之感。但一路看



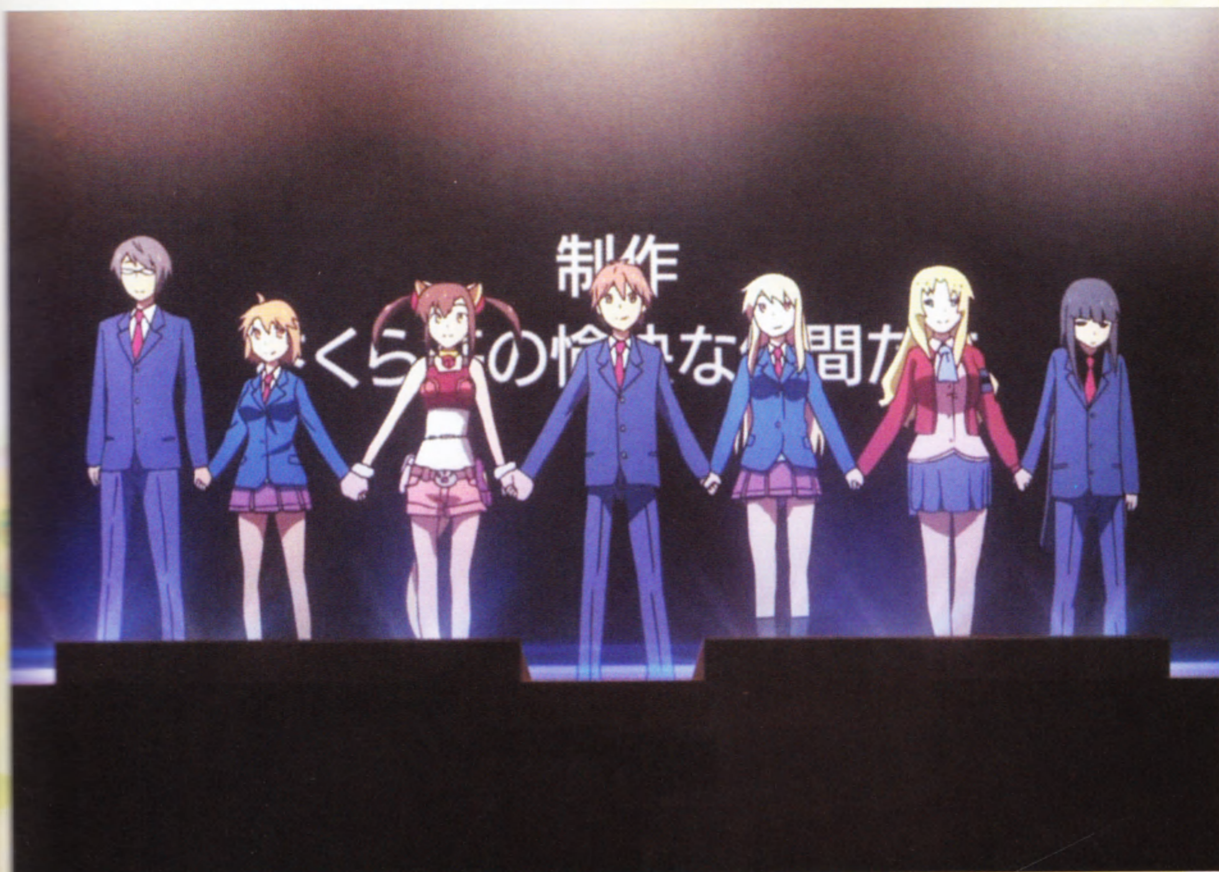
下来却没有冷场的时候。

自『龙与虎』之后，J.C.Staff 在色彩的运用上愈发得心应手。这次的色彩监督依旧是石田美由紀操刀。以粉红和淡紫作为主色调的场景同时具备了青春的绚丽和梦幻。

诸如第三话结尾时大楼间的朝阳一闪，第八话烟花随着 OP 响起的轰华绚烂，机场送别后天际泛起的紫罗兰色彩。都是仅从视觉就能给观众留下深刻印象的场景。唯一的遗憾便是动画版的明丽色彩和原作插画的淡雅清新鱼与熊掌无法兼得。另外就是真白这人设……也太像吾王了吧。

『樱花庄的宠物女孩』的开播时间也颇得天时。去年的秋番看似焦点作云集，然则『中二病』的烂尾、『学生会』的崩坏、『机器人笔记』的无聊、『Little Busters』的平庸到给制作坚实的『樱花庄』留下了不少人气。让这部作品最终获得了符合、甚至稍稍有些超出自身品质的结果。









十之终曲

finale epilogue

在『樱花庄的宠物女孩』小说版第八卷的后记中，鸭志老师曾表示还有两卷，即是会在第十卷完结。那时候笔者本还期待动画和小说会不会同步。然而从现在动画已经过半，小说第九卷还没消息的节奏来看。在三十五岁的生日前完结掉樱花庄也许将成为鸭志田一不可能完成的任务。

唯一的希望便是剩下的两卷中有一卷是 .5 编号的短篇集，这样在 3 月份的时候同步完结本篇（实际上空太 X 真白的情感得到确认后也的确没什么东西可以撑两卷了）。然后再找时候补上短篇集，或者干脆短篇集和本篇一起出。

零零碎碎谈了这么多，那天乘坐地铁时突然想到樱花庄房客的名字不正好是日本的铁道站名吗？而笔直前行的铁轨，不正如我们人生的轨道，一往无前，奋力向前。

那么，宿舍是什么？

宿舍是熄灯后七嘴八舌的夜谈，
是每个角落都亲手布置的成就感，
是每天都要面临挑战的激情，
是一个比家远一点，
比社会近一点，
有朋友有伙伴有感情的
在喧哗的人来人往中
只属于房客自己的那个空间，
只属于我们自己的那条道路。▲

ホワイトアルバム2

WHITE ALBUM

幸せの向こう側

跨越 WHITE ALBUM 2 的二次元之壁

——法国斯特拉斯堡圣诞之夜完全记录

■文 / 时间的守护者 ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 /ASKI

编者语：去年圣诞节前夕，让 FANS 们期待已久的『白色相簿 2』PS3 版发售。不过更让天朝阿宅们高兴的是，『白色相簿 2』PC 版汉化补丁终于在有爱人士的努力下如期发布，于是我们毫不例外的又一次迎来了白色的祭典。而在这个时候，我们得知了一个意外的消息，去年为我们带来游戏剧情研究的时间的守护者菊苣竟然在圣诞期间只身前往法国莱茵河畔的小镇斯特拉斯堡进行了一场『白色相簿 2』的圣地巡礼！接下来，就让我们看看他为我们带来的用爱书写的巡礼杂记。

序言 INTRODUCTION

2012 年 12 月 24 日，PS3 版发售 4 天，WA2CC 发售 368 天，WA2IC 发售 1004 天。
2012 年 12 月 24 日，春希与和纱分别 5 年，春希与雪菜和好 2 年。
2012 年 12 月 24 日，春希与和纱，再一次于斯特拉斯堡相遇。
时间，从此开始流动。

作为一部剧本至上的作品，White Album 2 的一大特色，就在于对角色的心路成长进行了细腻无比的深入描写。而其中男女主角在时隔 5 年后于斯特拉斯堡的再会，无疑是所有变迁与转折中，最难以预料但却又最令人期待的一幕。

冬马和纱的出现，毫无疑问产生了震撼性的效果；丸户史明得意洋洋的宣称“一切都是为了隐藏这个”，凸显了这一幕的重要性；再加上从 2010 年 IC 发售以来便作为最大的伏笔的游戏开始画面——斯特拉斯堡街景——更是给玩家一种恍然大悟的感觉。

随着 coda 篇章的出现，所有的幕布已经揭去，2012 年圣诞夜的斯特拉斯堡，终于成为了无可争议的“命运转折点”。

那么，这里不禁要问——如果说对于男女主角而言，所追寻的是直面的命运，那么，对于屏幕之外的玩家而言，在 2012 年 12 月 24 日圣诞之夜前往斯特拉斯堡，所追寻之物究竟又为何？

是由于非诚勿扰效应？
是为了感受那一瞬间的气氛？
是打算在玩家中突出自己的与众不同？
是因为单纯想要出去旅游，恰好最近经常听到这个地名？
还是怀抱着不可告人的“和我的那个冬马来次浪漫邂逅“的痴心妄想？
理由，不明。





CHRISTMAS EVE RECORDS 圣诞之夜完全记录

虽然理由模糊，行动受感性驱使，但前往斯特拉斯堡的目的，是非常明确的——进行一次圣诞之夜的完全记录。所谓完全记录，即是指在时间、空间两个维度上与 WA2 剧本的尽可能高的重叠。

斯特拉斯堡一直存在，圣诞年年都有，然而，男女主角的邂逅却是独一无二的。因此，相比起空间要素，对时间的精确掌握更为重要。WA2 coda 中斯特拉斯堡剧情的时间段为“法国时间 2012 年 12 月 23 日夜”至“法国时间 2012 年 12 月 25 日夜”。具体时间，可以看下页时间表。

在时间确定的情况下，接下来即是对空间的把握。先来介绍一下斯特拉斯堡(Strasbourg)吧：这座城市位于法国东北地区，与德国隔莱茵河相望，是法国阿尔萨斯大区和下莱茵省的首府。斯特拉斯堡的历史中心位于伊尔河两条支流环绕的大岛，coda 发生的地点均在大岛及其周边地区。这一历史中心包括了曜子与伊莲偶遇时所搭乘的水上巴士码头，斯特拉斯堡火车站，高达 142 米的圣母大教堂，大量的哥特式建筑，酒店旅馆，传统商店，特色小餐馆，露天咖啡馆，名牌商店，古老的圣诞传统集市，以及作为中心之中心的——克勒贝尔广场。



Gare De Strasbourg

先让我们看看斯特拉斯堡火车站 (Gare De Strasbourg)。

一张是游戏背景图，另一张则是现实 de 景观。

本页下方为游戏 CG 图和同视角现实照片，从和纱视角来看，春希恰好乘车离开。

从图片和照片的对比不难发现，两者的主要区别——除了下雪以外，还在于场景的亮度。为什么游戏内感到很明亮很温暖，而现实中却很寂静很冰冷呢？是因为火车站外面太冷清、人太少、灯开得不够多么？不，恰恰相反，并非“外面”不够亮堂，而是“内部”的景观灯没有开足的原因。

正如这张日出时分的照片所示，这座建筑最大的特色，就在弧形透明玻璃罩与哥特式古典建筑的完美结合。不难想象，如果从远处俯瞰的话，这简直就是一个巨型的圣诞水晶球，只要摇一摇，就会有无数雪花飘落，让人觉得别有一番风味。在游戏 CG 里，设想中内部建筑是景灯全开的，然而遗憾的是，现实的圣诞夜，这里却一片寂静。





日期	时间	地点	剧情
2012.12.23	夜晚	欧洲夜间列车	母子对谈，和纱拒绝日本公演
2012.12.24	22:00	斯特拉斯堡火车站	嫣然回首，那人却在灯火阑珊处
2012.12.24	22:40	克勒贝尔广场	相遇并不是偶然，被遗弃的那双高跟鞋可以作证
2012.12.24	23:00	冬马所在酒店	把玩她的那双玉足
2012.12.25	1:30	冬马所在酒店	春希：采访的事情，你不知道么？
2012.12.25	10:00	冬马所在酒店	冬马：采访的事情，你不知道么？
2012.12.25	15:30	斯特拉斯堡街道	那头艳丽的黑发与圣诞的白雪
2012.12.25	16:00	斯特拉斯堡街道	我想听你弹钢琴
2012.12.25	夜晚	欧洲夜间列车	母子对谈，和纱决定前往日本公演



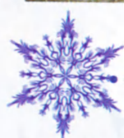


回归 coda 剧情，当春希收着上司的短信感慨时，赤着脚的和纱终于找到了他，终于喊出了“春希”这个名字，于是，两人相遇了。

以克勒贝尔将军雕像与黎明宫（Aubette）为背景，和纱出场的那一瞬间，曾让多少玩家忘记了呼吸？

不得不承认，在斯特拉斯堡的所有事件 CG 和背景图中，和纱出场的事件 CG，是最接近现实氛围的。在冷色调的图片中，并没有太过明亮的渲染，也没有太过温馨的气氛，更没有熙熙攘攘的人群，伴随着缓缓飘落的雪花，整个场景呈现出的是一种霜天白鹤的清冷与寂静。

而事实上，正如同景灯全关的火车站，正如同没入夜空的大枞树，21:30 以后的克勒贝尔广场，确实游人稀少。大部分本地居民都在家中与亲人团聚，偶有过客，多半是前往圣母大教堂准备参加弥撒的。从灯光效果到色泽，leaf



Place Kléber

接下来，终于到了重头的 B Point，克勒贝尔广场（Place Kl é ber）。

从地图位置不难看出，克勒贝尔广场位于大岛区中央地段，是斯特拉斯堡市中心区最大的广场，该市商业区的心脏。

这张夜景涵盖了广场上三大标志性象征——圣诞树、克勒贝尔雕像、黎明宫。

先来看看圣诞树吧，这也是春希抵达广场后出现的第一张游戏背景图。在每年冬季，克勒贝尔广场上都会立起一棵华彩流溢的圣诞树，作为传统圣诞集市开幕的标志。通过对比不难发现，游戏图和现实照片之间的区别，主要在于树的大小。游戏里，看起来只是一棵数米高的普通圣诞树，然而现实中，它是一棵高达 25 米的大枞树，需要用广角镜头拍摄才能勉强形成与游戏相同的视角。

也许有人会问，或许别的地方有比较小的圣诞树也说不定？确实，大岛区上分散着 7、8 个集市，每一个集市上都有若干装点华丽的圣诞树。然而，游戏中这一棵，虽然尺寸不同，却绝对就是克勒贝尔广场上的这棵，因为只有这棵大枞树下，有一座小小的城镇，寓意家家户户都在圣诞树下团团圆圆。

此外，细心的玩家不难发现，在游戏图中左上方有一座挂钟，该挂钟的时间定在了 19 点正。而照片中的时间——即拍摄时间——则已经是 21 点正了。那么，究竟是哪个时间错了呢？这里不得不很遗憾地告诉大家，leaf 的 CG 在这个细节出现了 BUG，因为和纱和春希是绝对不可能在晚上 7 点的时候碰面的，只能推断，leaf 在取景时大概是 7 点，而之后的绘图很忠实地再现了这一点，却没有考虑剧情要素。













在每一个细节上都让这张 CG 无限地逼近现实，禁不住让人产生一种妄想，或许，和纱与春希，真的会在这里出现?

此刻，广场的挂钟正指向 21:40 分。几个重要景点的照片已经都拍摄完毕。作为摄影者，任务已经完成，但作为一个 WA2 玩家，当然希望能够亲眼目睹那一刻发生，所以，保险起见至少还要等待 60 分钟。

而在一边绕着广场漫步，一边听着那首属于和纱的 Twinkle Snow 时，之前的问题再一次浮现起来了——

对于屏幕之外的玩家而言，在 2012 年 12 月 24 日圣诞之夜前往斯特拉斯堡，所追寻之物究竟又为何?



是由于非诚勿扰效应?

前往北海道追寻一下某电影的名场景的确符合潮流且小资氛围浓厚。但这显然与非主流的 Gal 圈无缘。所以，不是。

是为了感受那一瞬间的气氛?

或许一开始的确有这样的打算，但现实和艺术处理过的场景区别明显得让你只能注意到区别而很难注意到相同。况且,既然连雪都没下,在 14℃的和煦晚间,何来气氛可言? 所以,不是。

是打算在玩家中突出自己的与众不同?

每个人都有虚荣心和优越感，然而，算上成本的话，与其前往斯特拉斯堡显摆，还不如雇佣一大批网络枪手来造势，更显帝王风范。所以，不是。

是因为单纯想要出去旅游，恰好最近常听到这个地名?

当然不是。

还是怀抱着不可告人的“和我的那个冬马来次浪漫邂逅“的痴心妄想?

经过调查，WA2 里的女性玩家并不在少数，而且她们中相当一批都是擅长钢琴的。若是其中有谁相当有行动力，也想要跑来斯特拉斯堡的话……呵呵呵……不过，妄想始终是妄想，真去期待结果，那未免就成了笑话。所以，当然也不是。

那么，究竟追寻之物为何？

换一个角度来思考，或许并不是为了追寻什么，而仅仅是为了表达什么。因为，想要得到的东西，在 WA2 的故事画上句号的那一刻，其实已经全部得到了。角色的悲伤也好，喜悦也好，幸福也好，一切都通过屏幕传达给了玩家，然而，玩家却无法将自己由此酝酿而生的感情，再一次传达进屏幕。

于是，需要去表达、倾诉和宣泄——比如购买正版，购买周边，搜集一切相关的信息，在网络上深入讨论，在杂志上发表感慨，制作相关 MAD，翻译特典小说，乃至汉化总计超过 210 万文字量的游戏本体。在剧情时刻前往斯特拉斯堡进行完全记录，多半也是属于这种表达的其中之一吧？

简而言之，就是因为“有爱”。

这或许是最复杂最暧昧，但也最简单最明了的答案。

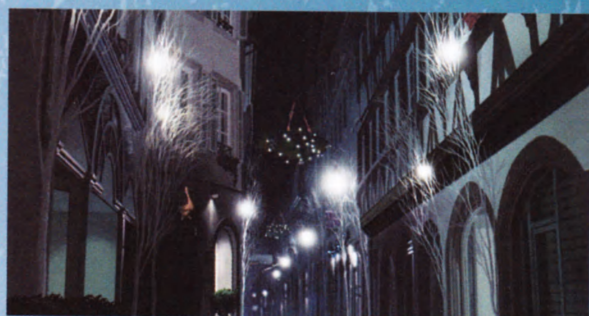
终于，时间指向了 22:40 分。

对于两人相遇的时间，这一推断并非是最精确的，然而，这一时间段却是绝不会有错的，因此，对于整个时间段都被束缚在这个广场上的我而言，无疑是从头看到了尾。

那么，他们出现了么？他们相遇了么？他们一起离开了么？

这个问题的答案，留给各位自己去判断。

Coda 剧情斯特拉斯堡部分的完全记录，到这一刻已经结束。

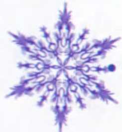



▲上下分别为 IC 和 CC 的游戏标题画面

DETAILS OF THE GAME 游戏细节补完







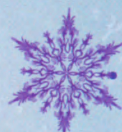
·Cathedrale·Notre-Dame·

随着时间的流逝，男女主角之间的感情也在飞速回暖，简直就好像当中相隔的 5 年不存在一般。不过，不能忘记一点，作为 WA2 另一大女主角的小木曾雪菜，今晚同样在大岛区，C Point，圣母大教堂（Cathedrale Notre-Dame）前的广场上。

作为欧洲最富盛名的哥特式教堂之一，这座花费 263 年才终于竣工的建筑的确给人以极为宏伟的印象。特别是当你拐过一个街角，突然发现直插天际的庞然大物就在眼前俯瞰着你，那一瞬间，很容易心神巨震。

在寂静的圣诞之夜，圣母大教堂前的集市是斯特拉斯堡唯一一个人流聚集的地方。

当然，集市本身早已关闭。然而，却有接近上百人聚集在教堂西门前，等待凌晨的弥撒。理论上，雪菜和曜子都在其中。两人都会参加时长大约为 75 分钟的弥撒（祭祀活动图为第二天补拍），不过，从之后 Coda 的剧情来推断，她们并没有相遇的可能性。大概，即使相遇了，也不会改变任何事情。



Foies Gras de Strasbourg·Georges Bruck

上面这一长串法文代表着 D Point，意思是“乔治斯·布鲁克的斯特拉斯堡鹅肝店”（以下简称鹅店），虽然看似陌生，其实却是 WA2 玩家最熟悉的地方——游戏标题画面。

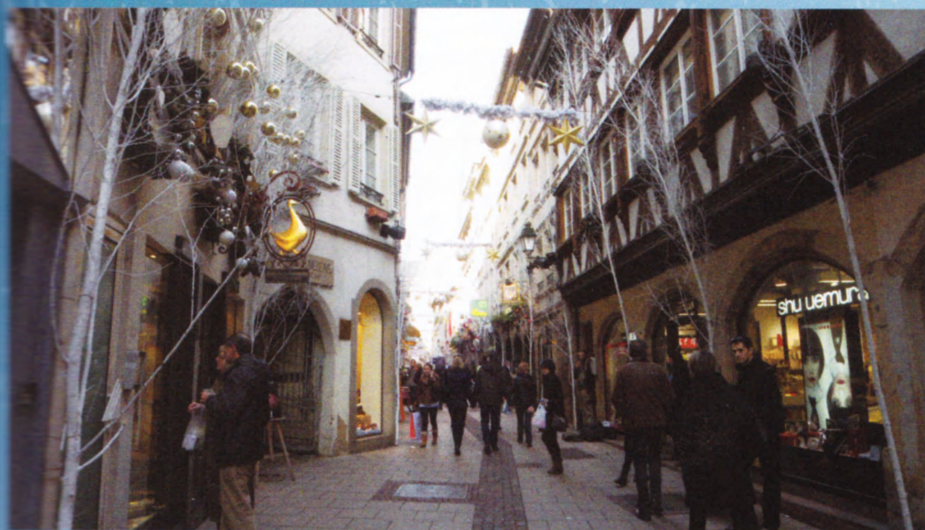
IC 采用的是这条街道的夜景。

CC 中，这条街道处于永夜之中，仿佛时间静止了一般。

伴随着那句“Time begins to move again in Strasbourg”，Coda 中时间再次流转，于是，呈现出了街道在日出后的明亮风景。

有很多人一直以为，这个招牌，这条小巷，是斯特拉斯堡的地标之一。然而，实际上这是一个极大的误会。根据实地的全面考察，可以发现，在斯特拉斯堡的所有官方宣传材料、网站、各类明信片、五花八门的建筑模型、纪念硬币上，都看不到鹅店的影子。鹅店不过一家非常普通的私人商店，它的招牌，也不过是当地大街小巷上各色招牌中极为普通的一个。







于是，问题来了，既然鹅店并非地标，并不著名，又未曾出现在 WA2 的剧情中，为何，它会成为游戏开始画面？答案，就在地图上。

如果说圣母大教堂代表着雪菜，克勒贝尔广场代表着和纱，那么，鹅店所在的位置，恰好就是两者的连线处。而其所在的小巷，也是从教堂前往广场道路中最近的一条。实际上，从游戏开始画面来看，只要转个身，往回走上几步，立刻就可以看到不远处圣母大教堂庞大的身影，直线距离不会超过 200 米。而若是沿着鹅店往前走直到街巷的尽头，再穿过前面的另一个集市，便可以看到克勒贝尔广场的圣诞树，直线距离大约 1200 米。

从 IC 的夜晚到 Coda 的黎明，从靠近雪菜的地方，遥望着冬马所在的地方，或许，这就是 Leaf 选择鹅店想要传达出的某些象征意味。但也可能，以此作为开始画面，仅仅只不过是因为一时的灵感或者随机的选择。至于真正的答案，有待官方的揭晓。

至于鹅店内部，虽然说了是鹅肝店，其实该店卖的是周边产品——享用鹅肝时配的混合酒类，当然，采用的是同一个品牌就是了。

和店主聊了一会，对方非常热情地介绍了那些酒类的制作方式，但他应该并不清楚，一个来自东方的游客究竟为何会驻足于此，并且表现出不同寻常的热情一再地询问。喂喂，某个日本公司，可是拿了这个招牌放到游戏里了哦？不知 2009 年企划和实地取材时时，Leaf 是否有从这里获得授权。

细节的补完，其实还有两处，一是春希下榻的酒店 Cour De Corbeau，另一是某个三岔路口的街景。前者确实存在，但正门与游戏图完全不符合。只能说，Leaf 采用了当地传统式样的大门，与建筑拐角拼合起来，再作为了酒店的形象图。至于后者的街景，百叶窗、路灯、街角的开门样式等都非常符合斯特拉斯堡的传统样式，但也并不存在完全一致的拐角，而相似的拐角，却又存在着几十处，只能说，这同样是一种艺术化的整合，是与冬马出场 CG 无限逼近现实相反的一种做法。







结语 EPILOGUE

圣诞水晶球一般的火车站，五彩缤纷的大枞树，霜天白鹤的克勒贝尔广场，热闹而寂静的圣母大教堂，一成不变的鹅肝店，还有充满特色的哥特式街角巷尾。这些原本仅仅只存在于三次元中的东西，此刻在 WA2 的游戏里，摇身一变成为了男女主角们直面命运的舞台。就仿佛突破了二次元的障壁一般。

然而，我们不禁要问，如果说现实在虚拟的游戏中得到了还原，那么，虚拟的角色，是否能在现实中留下哪怕一星半点的痕迹呢？和纱与春希，是否能在他们命运的交汇点，留下存在与经历的证明呢？

恰好，在斯特拉斯堡，有一个用做此途的独一无二的绝妙之处。



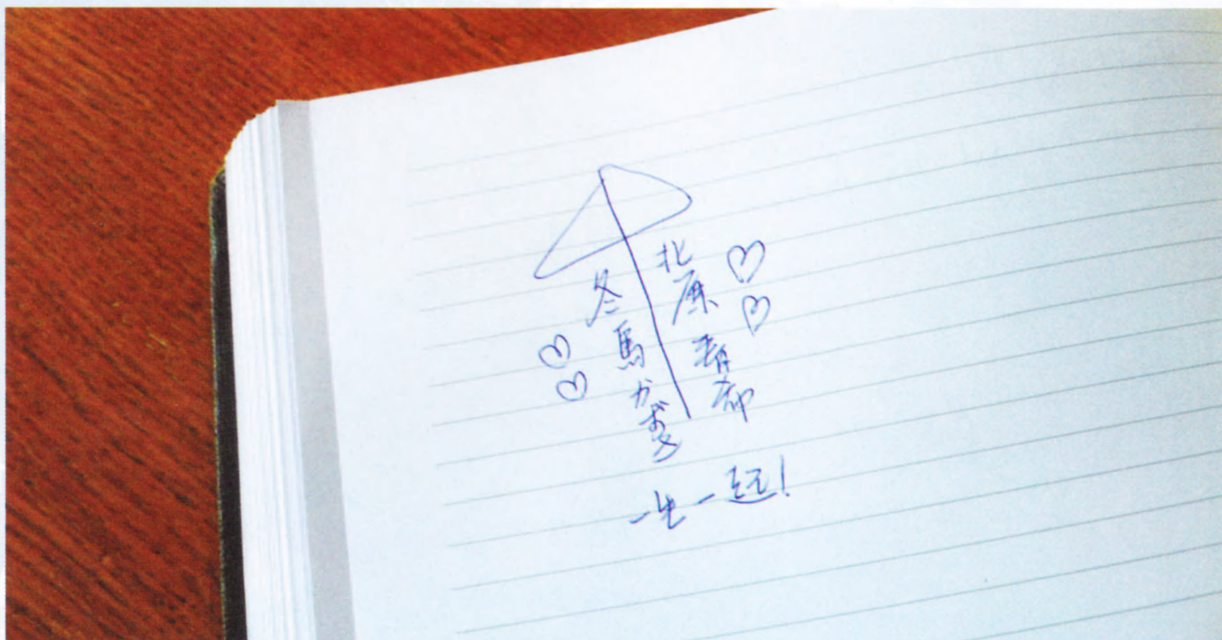
圣母大教堂，作为斯特拉斯堡最著名最显眼的地标，在它的顶端，有一间休息室。

在休息室的里面，有一张桌子，桌子上，放着一本留言册。

时间是 2012 年 12 月 27 日，男女主角已经离开了这个城市。

而我还在这里，所以，作为纪念，写下这样的留言。

作为跨越二次元的虽不起眼但确实存在的小小证明。▲



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者 :ASK 出品 : 十字仙踪
http://crossoz.com

人气与实力的撞碰

『东方心绮楼』试玩版考察报告

Touhou Shinkirou demo version game trailer

■ 文 / mhcg（from Touhou Act Club 论坛）
■ 责编 / 如月千华、jedi
■ 美编 / orangec

前言

foreword

『東方心綺楼 ~ Hopeless Masquerade.』作为预定于2013年内推出的东方系列最新官方作品，其制作消息与预览图片一经传出便在玩家们之中引发了轰动。其制作团队『黄昏フロンティア』更是在2012年末的C83这场同人盛宴之中发布了『东方心绮楼』的试玩版。

然而，由于黄昏前三作格斗游戏（萃梦想，绯想天，非想天则）都十分具有传承性，例如人物的像素图与立绘都是相同的——这样一来，之前的预览图片中所表现出来的场景就显得有些颠覆过去的印象了。于是，这部完全新作的素质究竟将会如何呢？若要寻找这个问题的答案，那么这次的试玩版无疑是一个绝佳的机会。在这里，笔者很荣幸能代表国内最大的东方格斗游戏论坛——“Touhou Act Club”，为各位奉上这样一篇试玩版考察报告。

一切的起始——初步介绍

game trailer

这次的试玩版只有小小的 100MB 出头，在这个游戏越做越大的年代似乎显得有些微不足道。不过东方系列从来都不是以容量取胜的作品，之前发布的游戏截图看上去也并不落后于时代，内容还是十分让人期待的。

进入游戏后，标题画面显得十分简朴而古风，与过去几部作品的表现手法大相径庭。如果仔细看的话，游戏的标题框架还稍稍有些扭曲，给人以一种阴森的感觉，副标题『绝望的假面舞会』似乎也暗示着这次的剧情绝不简单。遗憾的是，这一点就只能等到正式版发售之后再进行研究了——因为比起之前透露出来的信息，试玩版内并没有包含更多的剧情内容。

试玩版中搭载的功能还是很丰富的，甚至包括了观看 Replay。不过试玩版中并未提供网络对战功能，而日本方面直到笔者截稿时为止也并未开发出与萃梦想时代类似的联机工具。没有一个与人对战的环境虽然会显得有些无聊，但试玩版的重点不是追求耐玩度，而是体验和尝鲜嘛。



少女的闺室——装备系统

equipment system

与前作『东方非想天则』相同，心绮楼中也搭载了能让玩家个性化的 Profile 功能。然而这次需要构建的却并非之前的卡组，而是全新的装备系统——虽说是“装备”，不过需要装备的并不是什么强力道具，而是人物在对战中使用的技能。

进入 Profile 界面之后，选择“装備変更”，就会出现调整装备的画面。同前作相同，屏幕下方可以为每个人物编辑“喜”“怒”“哀”“乐”四套装备配置，以便在对战时自由切换。而上方则是“装备选择”与“信仰槽”这两者。其中“信仰槽”在试玩版中并没有任何作用，所以需要重点说明的就是前者了。

基本来说，正统格斗游戏的一大标志就是那繁琐的出招指令，而在这款『心绮楼』当中，制作团队总结了过去的经验教训，大胆地采用了一项革命性的变化：每个技能都仅需同时按下单个方向键与技能按键即可使用。换言之，玩家在对战时只需要操控方向，再也没有输入复杂出招指令的必要了。

装备选择部分中有着“打撃 A・B”与“射撃 X・Y”这两组栏位，每组栏位对应四个方向键四个空位，即每套配置中总共能装备的技能一共八种。在设定 Profile 的按键时，除去方向键外共有“A（轻打击）”“B（重打击）”“C（技能键 1）”“X（轻射击）”“Y（重射击）”“Z（技能键 2）”这六种功能键位，其中 C 与 Z 可以分别通过同时按下“A+B”与“X+Y”的方式来使用，也就是上面两组栏位标注的意义。

试玩版中，每个角色都拥有四种普通技能、两张 SC 和一张 Last Word，再加上通用的三种系统卡。SC（即 Spell Card）、Last Word 和系统卡都与装备栏位的对应方向无关，而普通技能则是视装备栏位的不同自身的性能也会产生变化。举例说，灵梦的“空中昇天脚”在装备于“→”位置时是 1HIT 的普通升龙技能，而在装备于“↑”位置时就会变为追加 1HIT 将对手踢到地板上的 2HIT 技能。这样一来，为各个技能分配一个合理的位置在实战中就显得格为重要，因为实际上它们都相当于四种不同的技能。



△ 装备界面

天空的战场——对战详解

versus introduction

对战的准备固然重要，但实际对战时的系统才是格斗游戏的灵魂。首先解释一下对战界面中各个部分的作用：



1、人气值。作用后详。
2、代表人物当前人气值的数字。
3、体力槽。当某角色的整条体力为 0 时，该角色在这一小局中将会失败。
4、SC 值。蓝色部分，作用后详。
5、时间。心绮楼中为每小局的对战加入了时间限制，当时间变为 0 时人气值较高的角色将会获得胜利，而不是一般格斗常见的体力值。
6、胜利场数。赢得某小局对战的角色将会点亮一盏灯，当点亮两盏灯后便获得该次对局的胜利。
7、灵力值。这次的灵力值并不像绯想天系列中那样有明确灵珠显示，不过使用弹幕射击或者技能依然会消耗一定量的灵力，消耗量视具体行动而定。红色部分是被消耗了的灵力，蓝色部分是剩余灵力，黑色部分则是由于防御而失去了的灵力。
8、人物特殊系统。例如魔理沙每次使用个别弹幕或技能都会点亮一颗星，当点亮三颗星后可以使用强化弹幕或技能。
9、Profile 名称与图标。可以在 Profile 界面中更改。


▲灵梦的华丽高伤连段，幻想乡守护者的实力



▲魔理沙胜利之后的奸笑

基本来说『心绮楼』还是保持着以往『弹幕动作游戏』的传统，少女们华丽的弹幕依旧是对战的主要组成部分，擦弹系统也仍然健在。防御方面上则是追加了精确防御，各位曾经接触过商业格斗游戏的话一定会有印象，这里就不多花篇幅阐述了。不过由于系统的大幅革新，本作在游玩时带来的感受与以前的格斗作品是迥异不同的。下面说一下几项重点：

其之一・基于空中横轴的浮空对战

在心绮楼的对战视频发布时，玩家的反应基本上都是"这不是舞空斗剧吗？"。的确，作为GBA上的经典作品，『龙珠Z：舞空斗剧』陪伴了许多人走过童年。不过在实际接触试玩版之后，笔者发现这款作品与舞空斗剧的相似之处其实很少。心绮楼并不像舞空斗剧那样可以让角色纵横于场地上，而是所谓的"坐标系对战"。

如何解释"坐标系"呢？如果以整个战斗场景的中心作为零点来创建坐标系，那么实际上角色是无法自由移动的。虽然角色可以依靠按下方向键或某些特殊方法在纵轴方向上移动，但始终会被一股牵引力拖回在半空中的横轴。

如图，一轮所在的水平线就是作为横轴的所谓"地面"了；而向上飞行的灵梦如果不进行任何操作的话，就会逐渐回到与一轮平行的位置。这样来看，心绮楼实际上就是以半空为地面的正统格斗作品——如果把按"↑"键的操作视为向上的跳跃，"↓"键的操作视为向下的跳跃，应该就比较容易理解了。实际上只是战场被放大了一倍而已，双方角色始终还是要回到同一水平线上。

但从操作感来讲，这一条革新并不一定是成功的。由于牵引力的存在，玩家的操作会变得十分别扭，甚至无法让角色按照自己的意愿去行动。虽然一键技能的设定降低了入门的门槛，但并不优秀的操作感也很容易打击到玩家的自信心。黄昏目前在这一点上做得并不好，只能期望正式版有所改善了。

其之二・恢复正作传统的SC宣言



▲SC

如果各位玩家接触过『东方萃梦想』的话，相信会对那独特且又符合东方正作设定的SC宣言系统印象颇深。虽然这一系统在绯想天系列中被取消了，但可能是因为有些玩家提出了意见，于是黄昏再度将其加入了心绮楼之中。

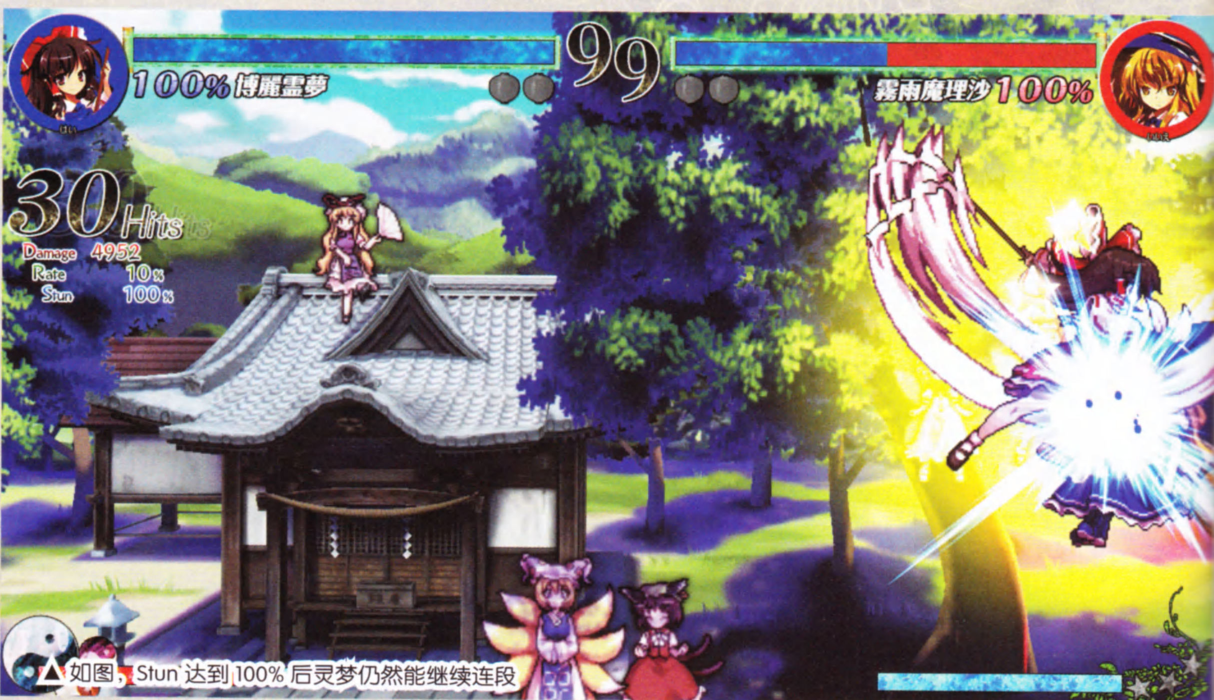
不过与萃梦想相比，这次的SC宣言系统显得更为奇妙一些。人物的体力槽会随着战斗的推移逐渐被蓝色的SC值充满，当SC值与残存体力值重合时便可以在画师精心绘制的角色特写下进行SC的宣言；宣言后再按下一次SC的按键就可以发动——这一点较为贴合正作中低血量才能发动SC的设定，不过实际上对于积极进攻的玩家也是一种奖励。另一点则是由于SC的伤害普遍比较高，并且能比较轻松地接在连段之中，所以这一设计也是为了增加玩家低血量逆转的机会。

其之三・打破常理界限的连段修正

格斗游戏的连段系统无非就两种——一种是无修正的连段，每次攻击的伤害都不会下降，代表作品是『The King of Fighters』系列；而另一种是有修正的连段，每次攻击的伤害和对手硬直时间都会随着一个被称为"连段修正"的数值变化而逐渐下降，这样一来就可以在限制无限连段的同时增加观赏性，代表作品是『罪恶装备』系列或『苍翼默示录』系列。

『绯想天』系列中的设定是在第二种连段的基础上增加了全新的"Limit"值。连段不单单要受到"Rate（即连段修正）"的影响，更要如字面意思一般，被"Limit"限制住：角色的个别招式会在连段中增加Limit的值，而当Limit达到100%时即强行终止连段。

在这一点上，心绮楼也继承了『绯想天』系列的设定——同时伴随着崭新的改革。首先Rate并不像前作中按照百分比乘法计算而是按照减法计算，这一个变化会导致Rate的下降速



▲如图，Stun达到100%后灵梦仍然能继续连段



▲三轴解说，此图与下段文字紧密相连

更加快许多；而 Limit 值更是进化为了“Stun”。顾名思义，在连段中如果 Stun 值达到 100% 对方角色就会晕眩。但与之前不同的是，即使 Stun 值到达了 100%，己方角色依然能在 Rate 允许的范围内继续进行连段，不会受到任何影响。

如果搭配上 SC，这一改动的变化就显得十分恐怖。当一套连段完成时，如果对方角色的 Stun 值达到了 100%，该角色便会在白色的防护罩中进入晕眩状态，此时虽然不能追加任何普通攻击，但 SC 却可以发动，从而造成极为可怕的伤害：一般来说，追加了 SC 的连段造成至少 5000 点伤害是没有问题的，而角色的总体力也只有 10000。正如之前笔者所说，这一改动让空血翻盘的精彩表演不再是高手们才能做到的事情。

其之四·结合剧情设定的人气系统

试玩版中虽说没有更多的剧情资料，但那个被诸多爱好者们考究过千百遍的 OP 中所包含的内容也很好地体现在了游戏之中。

『心绮楼』的剧情主线就是各类教派（和一些路人）为了在无知群众中争夺人气而产生的纠纷。在心绮楼中，“人气”这个剧情中的核心要素也成为了游戏里的核心。

角色进行的积极行动将会增加自己的人气，而消极行动则相反。人气的变化会实时反映在画面上方两角的计量条中，其中包含了积极行动带来的蓝色正人气与消极行动带来的红色负人气。不过，人气的作用究竟是什么呢?

笔者在前文介绍基础系统时曾写到人气值与超时后的胜负判定有关。但人气的作用不仅限于此，对战中获得优势人气的角色将会周期性获得所谓“人气者加成”的奖励，并且自身周围会散发着蓝色的气场；相反人气劣势的话，就会每隔一段时间开始散发红色的气场并获得名为“无人气惩罚”的诸多不利因素。



▲人气爆发

更进一步来说，当某一方的人气达到 100% 时，就会进入“人气爆发”状态。进入这一状态的角色将会被金色的光团所覆盖，并且在持续时间内自己具有“人气者加成”的奖励，自然对方也会同时获得“无人气惩罚”。不仅如此，每个角色都有一张只有在人气爆发状态下才能使用的 Last Word 符卡，算是最明显的奖励之一吧。这样一来，玩家在对战时就不能仅仅考虑体力上的胜负，更要考虑到人气变化对战局产生的影响。

『东方心绮楼』
试玩版考察报告

自我的信念——角色分析

character analysis

试玩版中共有三名角色可供选择：博丽灵梦、雾雨魔理沙、云居一轮。以下只是对各个角色做一下简略的介绍，详细情况需要等玩家之间的对战普及之后才能够了解。

博丽灵梦

特性：灵力槽长度约为其他角色的 1.25 倍。在版边输入←←可以穿墙到达画面另一端。

分析：作为主角，灵梦的实力一直都不会



很差。心绮楼中由于对战模式的变动，拥有强力弹幕技能“妖怪バスター”的她在远距离获得了巨大的优势；而近战范围由于有伤害相当高的“天覇风神脚”连段（一套连段中使用多次升龙而得名），给对手的压迫力也很强。总而言之，灵梦在这次试玩版中的实力相当不错，十分适合新人上手。



▲「宗教劝诱禁止!」，实际上是某部 JOJO 格斗游戏中 DIO 胜利姿势的梗

雾雨魔理沙

特性：个别弹幕与技能使用后会获得一颗星。集齐三颗星后可以消耗所有星来使用性能加强的弹幕或技能。

分析：魔理沙在本作中拥有珍稀的擦弹技能：“→”位置的“ウィッチレイライン”或其



▲多功能用战斗扫帚，家居飞行面面俱到



增强版，再配合巨大的攻击范围，可以让对手进退两难，堪称无赖般的性能。另外SC的魔炮具有相当可怕的输出，加入连段中的魔炮可以轻松造成7000左右的伤害，翻盘的可能性十分大。不过由于操作上并不无脑，连段的练习也需要相当的时间，整体来说应该是个面向高手的角色。

云居一轮

特性：受到一定量伤害后会进入激怒状态，攻击力大幅增加。

分析：在心绮楼中，与其说参战的是一轮，倒不如说是云山才对——一轮的所有攻击几乎都是借助了云山的力量。也正因如此，她的攻击范围比起魔理沙来说还大了一些。不过由于弹幕整体偏弱，使用者需要有着非常好的耐心来等待对手的破绽进行攻击，并不像外表看起来那么好用。从另一方面来讲，因为一轮的人气并不高，导致她的可开发价值很大：非



想天则的著名玩家“棉”就研究出了一套相当有难度的近似无限连，另外也有人用一轮打出了10000的伤害秒杀对手。如此来看，一轮并不是一个弱势的角色，只是欠缺一位强力的使用者而已。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方离夜录』
作者：RiE 出品：U235 提供：香香
http://shop35280486.taobao.com

未来的展望——参战预测

full character forecast

这次的试玩版所产生的最大轰动，并非那些游戏系统上的改变，而是“云居一轮”这位角色的参战吧。笔者对这位角色并无恶意，但实际上她在东方历代人气投票中都没有什么出人头地的表现——就算和云山的票数加在一起也无法超越无人气的壁垒。不知道是不是考虑到这一点，黄昏十分贴心地在心绮楼试玩版中出乎所有人意料地将她选作了可用角色，根据某位日方朋友的说法：“哇，这样一来一轮也能（在游戏里）体验到人气者的感觉了呢。真棒。”

……坦白说我觉得这句话很过分。

不过既然一轮也能（奇迹般地）成为可选角色，那么还有哪些角色有机会在正式版中出现呢？虽然目前还没有任何官方的消息，但是请允许笔者在这里进行一下小小的预测。

首先这次试玩版中有一个不少玩家都注意到了的因素——那就是场地背景中出现的观战人员。以下是进行观战的具体人物：

博丽神社：蕾米莉亚・斯卡雷特、十六夜咲夜、帕秋莉・诺蕾姬、妖精女仆*2、八云紫、





▲ 圣辇船外侧

八云蓝、橙、桑妮·米尔克、露娜·切云德、斯塔·萨菲雅

圣辇船外侧：封兽鵺、村纱水蜜、纳兹琳、莉莉白、莉莉卡·普利兹姆利巴、梅露兰·普利兹姆利巴、露娜萨·普利兹姆利巴

可见这次的观战人员同时包含了诸多人气与无人气角色。而由于场上场下各站着同一个角色的话感觉会很奇怪，因此有一种说法是观战角色不会成为可选角色——在试玩版未发售之前笔者还对这种说法嗤之以鼻，认为红魔馆组等人气角色不可能被排除出可选名单。但在接触了试玩版之后，笔者开始产生了些许的怀疑。

『心绮楼』的剧情主要集中于宗教对决，至少神·道·佛三家的可选角色应该都不会少于两人——而非宗教人士的出场率就不高了。从观战人物列表中也能发现有些人物并未出现，比如佛教的代表圣白莲与寅丸星，她们如果不是可选角色的话就十分奇怪了。而云居一轮不论是否加入对战，圣辇船上都没有出现她的身影——这对于观战角色不参战论是一个很重要的论据。

仔细观察游戏 OP 的话，会发现更加令人惊诧的事实：云居一轮（云山）、寅丸星、圣白莲这三位没有在游戏背景中出现的角色都在 OP 中登场了！那么这里就产生了一种新的说法：是不是 OP 中登场的角色才会在游戏中成为可选角色呢？这种说法的矛盾之处在于，魔理沙并没有在 OP 中出场——但这种说法依然可以被用作参考的依据，因为 OP 中实际上隐藏了许多角色的特征。

结合上面的各种说法，以下是笔者所推测出的正式版有可能出现的人物（括号内红字为 OP 中不显著的人物特征，蓝字为无具体证据的推测理由）：

神道方：博丽灵梦、东风谷早苗（最近被神主力捧的主角）、射命丸文（右方天狗）、河城荷取（右方河童）、八坂神奈子 or 洩矢诹访子（神明的代表）
道教方：丰聪耳神子、物部布都、苏我屠自古 or 青娥娘娘（都是为了填补人数）
佛教方：圣白莲、寅丸星、云居一轮、古明地恋（求闻口授记载的佛教相关人物）

人类方：雾雨魔理沙、上白沢慧音（左下方的蓝色怪物白泽）、蓬莱山辉夜（中央冷静的黑发女性）、藤原妹红（黑发女性旁的男性旅者，既然在辉夜身边的话，疑为岩笠）
亡灵方：西行寺幽幽子（白泽右方疑似墓地的场景，斗笠男子是西行法师？）、魂魄妖梦（寅丸星右方，红发怪鸟以津真天，广有射怪鸟事的出典）、小野塚小町（三途之河石碑，周围游荡的亡灵）
无所属：伊吹萃香 or 星熊勇仪（鬼），茨木华扇（仙人、鬼？），原创角色——龙？（最左方的龙）

由于心绮楼是全新制作的作品，一切立绘与像素图都要重新绘制，因此笔者认为还是不要对参战人数有太大期望为好。如果自己的本命并没有出场的话，尝试去发现其他角色的美也不失为一件乐事——这样一来，才能真正全身心地去享受游戏的乐趣吧。

后记

epilogue

总体来说，这次发布的试玩版并没有令广大翘首以盼的东方爱好者们失望。虽然并不舒适的操作感算是一个败笔，但瑕不掩瑜，黄昏在小小一个试玩版之中体现出的革新精神仍然值得称赞。笔者最担心的问题是由于黄昏方面的制作时间可能并不充足，导致最终成品的参战人数过少或者系统出现 Bug 之类的情况。

不过即便如此，笔者现在也只能静静等待正式版的来临了。目前黄昏已经放出消息说正式版的制作将在今年例大祭之前完成，想必到时在东方众之中又将卷起一场巨大的风暴吧。届时还请各位多多造访 Touhou Act Club，那里的人物开发组成员们将会为各位的『心绮楼』上手之路带来巨大的便利。▲





▲ 云山的无敌铁拳，穿透一整个屏幕



故人 主人 和过客们

The Pasts, The Presents, and The Guests

ALICE SOFT 原画师群像记·上篇（1983-1996年）

■文/完蛋了的国王 ■责编/如月千华、jedi ■美编/orangec

在用三期的篇幅介绍完 Elf 的三代主力原画师横田守、门井亚矢和堀部秀郎以后，关于业界老铺 Elf 原画师的专题内容也就暂时告一段落了。笔者这一期要写的正是所谓“东之 Elf，西之 ALICE”中的另一家业界霸主 ALICE SOFT 的原画师们，不过这次并不打算分上几次一一表述，而是会以两期的篇幅一次性囊括 ALCE SOFT 迄今为止所有的原画师。这是因为这家雄霸关西二十余载的大手企业之所以能拥有如此这般不可超越的地位，赖以为生的既不是惊天地泣鬼神的隽美文笔，也不是教人啧啧称奇的华丽人设，而是在美少女游戏这个行业里一般并不被看重的技术实力。游戏系统的重要性在 ALICE 永远是排在第一位的，其次是脚本和音乐，最后才是人设和原画。

换言之，ALICE 从未也不可能成为一家靠卖画来吸引玩家掏钱的游戏品牌，这种奇特的状况决定了 ALICE SOFT 从来就不会仰仗原画师来打天下，当然也就不可能出现原画师在公司内身居高位的情况了。

事实上，原画师这个职位在 ALICE SOFT 一直是个微妙的存在，其微妙之处在于，ALICE 可以容忍一个原画师在位时间长达二十多年，不忌讳画风过时与否的议论，始终让其活跃在第一线，却从来不搞任何个人崇拜和造星运动，以致于一时间怎么也找不出一个堪称“ALICE 之颜”的代表人物来。这种看似矛盾，实则一致的现象曾经引起过学者桂木俊辅的关注，并在其发表的著作『チャンピオンソフト」=「アリスソフト」軌跡の奇跡』一书中专门辟出章节来分析。笔者无意援引桂木的长篇大论，接下去所要做的只是梳理一下 ALICE SOFT 的发展史，以及在各阶段发挥过重要作用的原画师们，从画师的角度——尽管在 ALICE 的成长史上或许显得无足轻重——为大家勾勒出一个更鲜活的 ALICE SOFT 来。



青涩啊！年龄是社长的一半

Young Green Hands

在今时今日的日本美少女游戏业界里，从蛮荒时代创业并一直经营至今的就只剩下 ALICE SOFT 这一家，确切的说并不是 ALICE 这个品牌，而是其母公司 Champion Soft（チャンピオンソフト，以下称冠军软件）。其以一个业界拓荒者的身份一直生存到现在，而且历经近三十年的岁月洗礼，依旧风光无限，霸气十足。三十年的历史对于一个美少女游戏公司而言完全够得上是一个沧海桑田的变迁过程，不过对于冠军软件来说三十年来坐在社长宝座上的始终是同一个人，仅这点就足以令人称奇，但可能更让人感到不可思议的是，这位社长当年在创业时已经是 43 岁的高龄，所以三十年后的他绝对称得上是整个业界最年长的一位公司总裁。有趣的是，当年帮助 43 岁的社长打天下的却是一个年仅 21 岁的弱质女流。

让我们把时钟往回拨到久远的 1970 年，有一个叫高畠祥夫的上班族从大阪一家生产涂料的大型企业关西 PAINT 辞职，创办了与本职工作毫不相干的软件公司日本テーププライブラリー（NTL）。创业时高畠曾力劝原公司同僚白木善喜一同合伙，可惜后者不为所动。就这样风平浪静过了 11 年，白木已近中年且有了孩子，1981 年 10 月的一天白木为儿子即将到来的生日购置了一台当时非常时髦的夏普牌 MZ-80B 个人电脑，别看只是台原始的 8 位机，售价却高达 28 万日元，相当于一个工薪族三四个月的收入。比起年幼的儿子，似乎白木本人对这台天价玩具更加爱不释手，很快便不满足于玩 PC 游戏，竟然聊发少年狂动起了制作游戏的念头来，而且动了真格。白木想到了以前还有个搞 IT 行业的老同事高畠，于是在 1982 年找到高畠寻求帮助，以 NTL 社的名义将自己的游戏创意商品化。

在那个泡沫经济登峰造极的时代，个人创

业就如同吃饭睡觉般稀松平常。1983 年 1 月白木正式向服务了 21 年的关西 PAINT 社递交辞呈，以 43 岁的高龄踏上了游戏人的征程。

不久后，冠军软件便在大阪市西天满的瑞穗大楼里成立，300 万日元注册资本金中有一大半出自 NTL 社，公司名字的“冠军”二字则出自白木的儿子，现任社长白木庆喜的点子——说到底没有那台 MZ-80B 电脑，这一切也不会开始。不过冠军软件的经营状况在头一年就经历了很大的波折，起先冲劲十足，在游戏软件和实用软件两方面双管齐下，一口气发表了多部作品，而且当年就实现了高达 1 亿日圆的营业额。但很快随着日本电脑游戏软件市场整体陷入低迷，冠军软件的经营状况一落千丈，到 1985 年年初时终于落得个大裁员的下场。最悲惨时公司只剩白木一个光杆司令，剩下都是请来打零工的非正式员工，就在那时冠军迎来了第一位原画师——YUKIMI。

YUKIMI 初来乍到时也是个打零工的学生，经高中时代的朋友介绍一起来打工，打算赚点学费完成服装设计专科学校的学业，未来尝试走漫画家的道路。她当时使用的笔名叫はかせ。在冠军软件的那段艰苦岁月里，白木社长一人身兼企画、脚本、人设、监督、制作人等多个职位，只有包括 YUKIMI 在内的少数几个学生打工党协助他完成原画和编程工作。白木调整了公司战略，逐渐把资源都集中到了尚属游戏界新大陆的美少女游戏的开发上，并且搏命式地采用了低价销售游戏的策略，发售了『ZETA』、『フェアリーズ・レジデンス』两个系列，采取了比较特殊的游戏和漫画交叉的，所谓“架空偶像情报志游戏”的玩法，以 3000 日元左右的低价吸引玩家，取得了不俗的销量成绩，并得到了一些主流媒体的关注，这才逐渐把冠军软件的状况稳定下来。这段时期中，白木发现那个年龄比自己整整小了一半的女孩子 YUKIMI 倒是个挺能吃苦的年轻人，毕竟是科班出身，画画的水准也着实不赖，于是在第二年 YUKIMI 毕业后就签下了这位新人，成为了冠军软件当时屈指可数的几位正式员工。





■『フェアリ・ズ・レジデンス』与『Little PRINCESS』

到了 1987 年，公司的状况进一步好转，又接连签下了专科学校的菜鸟毕业生 WAO、TADA、ヨシタカ、OKAMURA 等人，补充到各个急需人才的岗位上。在这四人中，OKAMURA 很快跳槽去了别社基本上没有发挥什么作用，但谁也没料到此人多年后成为了 ALICE 的苦主，此乃后话。剩下三人加上早先入职的 YUKIMI、ひで SAN 两位原画师和程序员しげ六人一起组成了冠军软件的 BASE2 开发组，后升格为第 2 开发室，由 WAO 任企画、脚本和演出，TADA 为制作人，同时和しげ一起任主程序员，YUKIMI 和ひで SAN 任原画和图像制作，再随





便搭配个音乐人，这便是第 2 开发室的骨干班底。该开发室接手了『LEMONADE』这个系列，并以游戏中的主角美树为主角开发了他们的第一部畅销作『Little PRINCESS』，这部作品的影响力后来一直延续到了著名的『兰斯』系列中，也成为第 2 开发室日后自立门户的肇始。不过说起来，之所以 1989 年时第 2 开发室能够独立成为新的品牌 ALICE SOFT，并非因为他们的成绩太过出色，而是恰恰相反。当时的冠军软件又陷入到低潮期中，而且由于常年开发无剧情内容，专门卖弄游戏方式的“空壳游戏”，冠军软件这个品牌在玩家中已经成为了“无营养游戏”的代名词，口碑完全被扫进了垃圾桶。出于无奈只能断尾自保，把美少女游戏业务单独划分出去，还特意在远离大阪市的奈良县橿原市找了间办公室，以造成与冠军软件无关的假象。

就这样，1989 年 7 月 ALICE SOFT 在混乱和狼狈中正式成立了。草创时的原画师是 YUKIMI 和ひで SAN 女性组合。当时的两人根本谈不上有什么画风，从人设到原画再到制作点阵绘都要自己一条龙全包，工作压力可想而知。所以主要目标就是别画得太崩。其实就在同年早些时候，蛭田昌人在东京成立了株式会社 Elf，当时拥有的主力原画师阿比留寿浩无论是笔力还是画风的成熟度都远在 YUKIMI 和ひで SAN 之上，这似乎注定了 ALICE 恐怕永远也无法在原画层面上胜过 Elf。





双剑合璧：从山野回归市井的六年间

To Get Mature An Important Period of Six Years





关于 ALICE SOFT 早期的公司所在地一直存在争议，为了改换品牌形象而把公司地址换成奈良县橿原市是确有其事的，不过整个团队是否在那里办公，又或者那只是挂名的地址就不得而知了。说到橿原市，如果去奈良旅行的话就一定会被这个城市奇怪的名字吸引，“橿”是汉字而非生造日汉字，念作“jiāng”。此处是奈良县一个著名的观光胜地，也是奈良第二大城市。仅奈良一个县目前就有三处世界文化遗产，分别是古都奈良、法隆寺地区和纪伊山地灵场与参道，橿原市境内所属的飞鸟时代的一批古建筑也已经列入了世界文化遗产暂定目录，很可能成为下一批正式的世界文化遗产。看过『天才麻将少女 阿知贺篇』的观众都知道故事发生地奈良是个乡村气息很浓郁的地方，以笔者对奈良的亲身体验来说，奈良多山地，境内有大片原始森林，像橿原这样的地方离县内最繁华的奈良市还有相当大的一段距离，要旅游观光也不是说去就去的，乃是标准意义上的山野之地，观光推荐手册上甚至表示在橿原最佳的交通工具是自行车。

试想在这么一个风景旖旎，远离喧嚣，生活节奏缓慢的地方制作工口美少女游戏岂不令人心旷神怡？像 feng 社制作的那些田舍 GAME 描写的不都是这样的乡下小地方吗。可事实是，真正敢于把公司搬到乡下办公的游戏、动画公司其实屈指可数，因为在公司发展过程中会遭遇最棘手的问题就是招不到合适的人才！的确，谁会放弃大都市的便捷生活专程到山野之地去做美少女游戏，事实上 ALICE SOFT 在成立之初就一度苦于人才引进渠道狭窄的问题。

ALICE 的典型招聘渠道无非一条：招揽学生打工，签下合适的人选，然后再让其介绍更多的同窗来打工。YUKIMI、WAO、TADA、Shade、ひで SAN、ヨシタカ等人无不是通过



这种方式被吸收入社的，就连继 YUKIMI 之后的第二代原画师 MIN-NARAKEN 也是先以打工学生的身份来到 ALICE，毕业后正式签约，而且后来还陆续介绍了学弟おにぎりくん、HIRO 等目前 ALICE 主要 STAFF 成员加入公司，整个 ALICE 上下简直就像是个老鼠会（笑）。

说起 MIN-NARAKEN，此人可说是 ALICE SOFT 正式成立以后吸纳的第一个重要成员。他是土生土长的奈良人，学生时代在相邻的大阪府求学，念的是大阪艺术大学。这所学校的校园在大阪府东南面的南河内郡河南町，紧贴着奈良县的地界，从这里到橿原市比到大阪北区的天满要近得多，对于还在念书的 MIN-NARAKEN 来说当然不可能舍近求远的找打工地点，所以宁可相信 ALICE SOFT 最初的确就是在橿原市办公的。MIN-NARAKEN 与他的前辈 YUKIMI、ひで SAN 一样，也是抱着未来能成为漫画家的念头一边上学一边打工筹生活费，可一旦上了 ALICE SOFT 的“贼船”就被牢牢绑在了原画师的职位上动弹不得。YUKIMI 直到退出业界都没有再回忆起她那个漫画家的“夙愿”，MIN-NARAKEN 几年后曾经过了一把漫画家的瘾，后来也不了了之，只有ひで SAN 从 ALICE 辞职后真正当上了一个成人漫画家。她的成名作叫『ALICE 病毒』，就是以 ALICE SOFT 公司内部的经历为捏他创作而成的，这是题外话。

MIN-NARAKEN 到来时，ALICE 全体上下正洋溢着全所未有的创作热情，公司那年在短短 4 个月时间里共发表了 6 部作品，成为冠军软件成立以来的最高峰，有那么多游戏当然需要完成大量的原画工作，几位前辈们都在忙于两部公司出道大作的开发工作，分配给打工君 MIN-NARAKEN 的任务是在一部叫『あぶないてんぐ伝説』的游戏。以实战作为锻炼新人的试金石，MIN-NARAKEN 在 ALICE SOFT 长达二十多年的原画生涯就从那一刻开始了。不过，1989 年的高光时刻并不属于 MIN-NARAKEN，他在当时只是一个兼职打工学生仔，在他之前还有 YUKIMI 和ひで SAN，但这两人也不是 ALICE SOFT 的关键人物，真正的明星是 TADA。

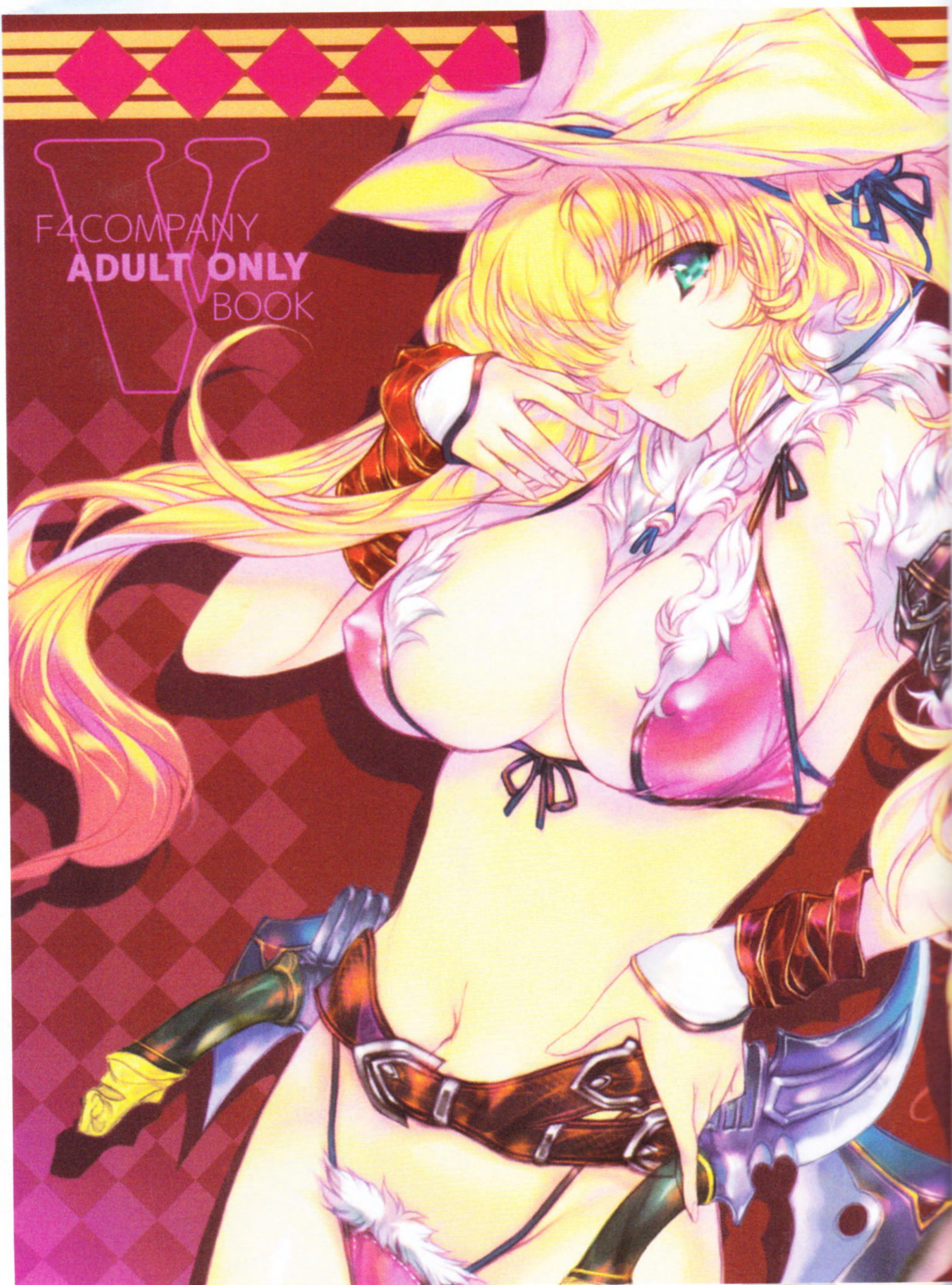






■『あぶないてんぐ伝説』与『Rance－光を求めて－』

1989 年 ,ALICE SOFT 踌躇满志地全力进军美少女游戏业界，在 7 月 1 日的一天里就推出了两部出道作，一部叫『Intruder－桜屋敷の探索－』，是一部馆系探索类游戏，而另一部就是大名鼎鼎的兰斯系列的原点之作『Rance－光を求めて－』。『Intruder－桜屋敷の探索－』是一部无聊的“作业 PLAY”作品，这种说法特指游戏性很差，一直让玩家重复同一类操作的索然无味的作品，游戏画面表现也不尽如人意，而且没有留下开发 STAFF 的信息，很快就被人遗忘了。『Rance』其实也好不到哪里去，正因为是兰斯系列的开山之作，加上后来 ALICE 实施了游戏免费下载的营销方针，使得很多新玩家有机会接触来一批年代久远的老游戏，现在能接触到了一些对初代『Rance』的评价绝大部分都是 2000 年代以后的玩家们所留下的，这其中包含了不少面子分。要中肯地评价这部游戏，只有平庸二字显得最合适。平庸的表现与 ALICE SOFT 的经营方针是分不开的。



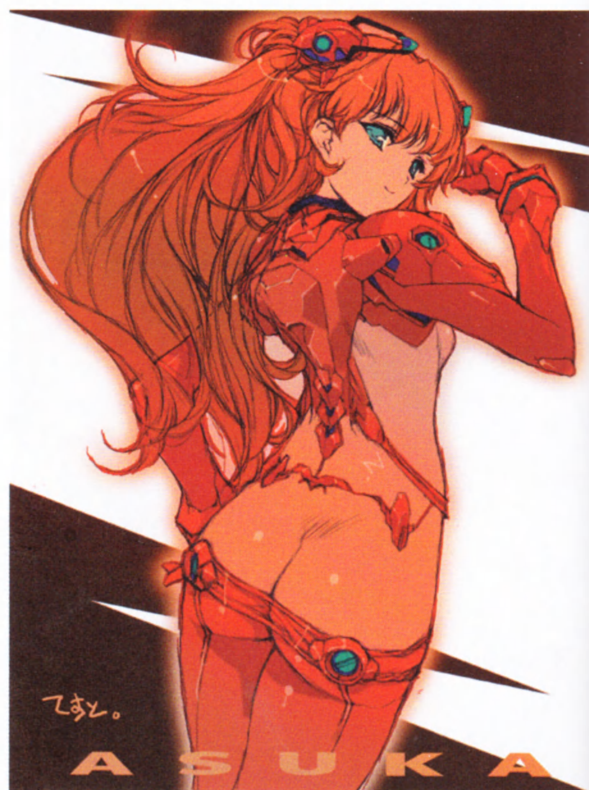


刚刚成立之初的ALICE与一步步走进死胡同的冠军软件其实并没有本质上的差别，仍然死抱着以游戏数量来制造影响力，全然不顾游戏本身品质的量产化战略。以当时游戏界整体浮躁的氛围而言，要找出一家施行精品战略的公司本来就很难。玩家就像小白鼠，买游戏就像算命抽签，无非大吉、小吉、凶、大凶四种。当年的一部游戏少说也要卖5、6000日元，是普通学生一个月零花钱的好几倍，买到粪作只能自认倒霉，买到佳作也只有自娱自乐，最多推荐给身边的朋友，前提还得是对方要有可以运行游戏的主机。主机的数量更不像现在的电脑普及率那么高，还可以通过网络途径互通信息。

ALICE当初是打算在7月1日一下子推出三部游戏的，后来『CRESCENT MOON がぁる』这部作品因为一些大人的原因延期了一个月发售，才没有导致ALICE的第一批玩家不幸被粪作大潮所淹没，也保留了ALICE原本就所剩无几的一丝人品和口碑，这一丝口碑就是表现尚算合格的『Rance』。现在广为人知的ALICE招牌式的"地域压制"类型的SLG在初代『Rance』里还没有显露出端倪，说白了当时的ALICE完全没有那个实力来开发一部在系统和游戏玩法上做精雕细琢的游戏，之前也说了原打算一天里发三本游戏，这还让人怎么精雕细琢。退一步说，ALICE压根就没有挑战传统RPG游戏的实力，因为他们就连一个最起码的脚本作者都没有，剧情重视型的游戏根本无从谈起。『Rance』号称是AVG+RPG的游戏体裁，但实际上RPG的成分聊胜于无，勉强算得上RPG要素的就是可以走地图、可以触发战斗、可以用战斗获得的金钱来购买情报来推动剧情发展，剩下就都是ADV的部分了。

时任游戏制作人的TADA后来透露说，ALICE最初成立时环境很艰苦，正式员工只有9人，却被要求在3个月时间内开发出三部新作。『Rance』的正式开发是从4月10日开始的，6月9日便宣告完工，经过一个月的debug后就压盘上市了，简直是神速。一开始就只打算做一部幻想题材的AVG，但后来老板提出增加一个升级系统，才开始考虑向RPG的方向靠拢。因为系统的局限性只能做一些有限的尝试，而且受到开发周期的限制连战斗部分都只能做成简陋的一对一模式。更让人哭笑不得的是过于仓促的开发周期还造成了人设方面出现了重大纰漏，游戏封面绘上使用的角色トマト・ピューレ竟然在游戏中一次也没有出现过！这当然不会是时任人设画师的YUKIMI的错，显然是在游戏发售日临近时突然发现没有余地再增加一个女主角了，可游戏外包装已经设计完毕，抱着"其实玩家也未必会看出破绽"的侥幸心理就这样把游戏给卖出去了。トマト・ピューレ这个角色也真叫悲催，在游戏第二部里也没能捞到个正经角色，被安排去当了个卖药的道具屋（理由是主创人员一开始把她给忘了），后来就基本上在系列中销声匿迹了，所以初代『Rance』的封面绘完全成了一个笑谈。















要说 ALICE 当时为什么不正儿八经的做一部 RPG，而是采用了 AVG+RPG 这种怪异的体裁，那完全是因为开发 AVG 的难度远在 RPG 之下。AVG 就是普通的文字游戏，写几段脚本，配上图像就能交差，RPG 则完全不同，这是一种靠系统来支撑的游戏类型，不首先开发一套完备的系统就做不出令人满意的 RPG 游戏，而且 RPG 的人设、怪物设计和道具设计的巨大工作量绝非几张 CG 便能应付的 AVG 可以比拟。开发一部 RPG 的周期可以开发好几部 AVG，况且 AVG 有一个最突出的优势就是可以随心所欲地加入 H 的内容（无非是几段文字几张露点图），这恐怕是当时所有公司不约而同的钟情于 AVG 的最主要原因。

说白了 80 年代的 AVG 游戏普遍都只有几个小时的游戏时间，脚本并不是什么了不起的工作，TADA 就兼任了很长时间的脚本写手的职位。当然原画也不是什么了不起的工作，你听说过 80 年代出过几个牛逼的美少女游戏原画师的？那时候大家都用点阵绘作画，你哪怕画一张蒙娜丽莎出来，也只能给你用一个个点阵还原成像素绘。优秀的点阵绘画师和蹩脚的画师之间固然有很大的差别，但这些差别在电脑显示器的低分辨率面前就都成为浮云了，所以当时业界绝大多数的公司都不太重视游戏画面表现这个环节，也没有花大力气培养原画师的打算，更多的是像冠军软件那样请一些打工学生仔来撑市面的。正因为如此，日后 Elf 邀请了一群来自动画界的大先生们来担任原画师，以堪比动画画面的游戏图像品质来作为卖点会给玩家带去无法想象的震撼效果。相比之下其它公司的游戏画面实在是不值一提——要说 ALICE SOFT 的话也不能说不值一提，起码『Rance』是史上第一部 400 行模拟 16 色画质的美少女游戏，8 色的游戏全部要靠边站。

还以 ALICE SOFT 出道作中表现最好的『Rance』为例，也只是将将确保画面保持在崩坏的水平线以上，这已经是 ALICE 的原画团队所能做到的极限。当时的他们缺少一个德高望重的人来充当 CG 监修的职位，来帮助统一画风，监控图像的品质。资格较老的 YUKIMI 和ひで SAN 两人都是女性，女性在一个男性占主导地位的公司里是没有多少发言权的，后来还是由 TADA 兼任了这项工作。TADA 成为了『Rance』整个设定层面上最大的亮点，由于突然加入的 RPG 元素打乱了开发计划，他只能亲自设计了游戏中出现的所有怪物（称为魔物）。这些魔物的形象几乎全部是 TADA 的原创，据说他也是急中生智，一个魔物连设计带上色 5-10 分钟就搞定，神一般的速率……后来随着兰斯世界观的不断拓展强化，魔物的设计变成了深受玩家喜爱的一个特色，像哈尼、男生怪物、女生怪物等设定都很具有独创性，但讽刺的是 TADA 并不是一个原画师。

除了魔物的设计以外，称得上可取之处的大概就是角色的服饰设定了。这倒不是说 YUKIMI 和ひで SAN 是女性所以在服装设计上

有什么过人之处，恰恰是因为在其它方面过于平庸，才显示出服饰设计上的亮点，究其原因其实就是三个字——创造力！判断一个画师够不够得上大师级别，创造力的强弱是一个很重要的参考指数，尤其是对于担任人设工作的画师们而言，将一个角色从无到有的创造出来，依赖的参照物越少，越能体现出画师本身的实力。不客气的说，YUKIMI 和ひで SAN 算不上优秀的人设画师，因为她们在参照现有素材以外的原创内容很少，不足以形成鲜明的个人风格来影响后人。还是以『Rance』为例，欧风幻想冒险的世界观设定可以说在日本早已是一个大众题材，一部 86 年诞生的『勇者斗恶龙』就足够模仿者们啃半天了，着装也好、武器也好，乃至怪物和道具的设定也好，都有参照物可供模仿。但有些细节方面是无法单纯通过模仿来实现的，例如角色的发型，这是非常能体现出时代感的地方，现在的玩家或许会纳闷为什么初代的席尔・普莱因会烫了一个那么俗气的粉红色卷发，活像个年过四十的中年大妈，可烫头发对于 80 年代的女性来说是最时髦的事情之一，身为人设画师的 YUKIMI 无法跳出时代的桎梏，当然就不可能设计出超越时代的新潮发型。现在不管你喜欢也好，不喜欢也好，席尔始终就是那个俗不可耐的发莱头，这种无视一切潮流变迁的复古反倒成为一种时尚了，但也是一种饱含了无奈的时尚。

与发型情况相似的还有身材。关于身材的问题笔者以前就聊到过，20 年前的日本还是贫乳们的天下，画师设计人物隐私的部分只能以自己或者来自生活中的认知为出发点，所以以 80 年代的眼光是绝对不可能画出什么童颜巨乳这种反社会、反人类的形象来的。兰斯系列的第一女主角席尔的胸围是 83 的 C 罩杯，考虑到席尔是外国人种才稍微放宽了身材标准，相比之下以前人气最火的女主角，且在兰斯系列中也有登场的来水美树因为是典型的日本少女，长到 18 岁时三围也只有可怜的 B75/W56/H78，标准的钉宫理惠身材，试想通篇只有这么一个搓衣板女主角的游戏让现在的玩家们怎么撸得起来。时髦值不够，身材又没有看点，脸也看不清，那轮到最后也就只有人物的着装和服饰搭配上能稍微看出点模样来了。咳咳，好像把兰斯的开山作说得有点一无是处了，其实兰斯系列真正步入正轨是从系列的第三作开始，而且与同时代的『斗神都市』比起来，反倒是后者的品质和人气要更高一些，那么接下去就聊聊『斗神都市』好了。

1989 年夏天的三连弹推出后的情况可以说是喜忧参半，忧的是游戏完全卖不出去，『Rance』的首发数量只有 600 本，后来勉强追加到 1000 本，其它两部更差，好在 ALICE 本来就没什么余地砸广告费，亏的都是硬成本。喜的是玩家没有完全抹杀主创人员的努力，从有限的反馈来看，ALICE SOFT 还有继续下去的理由。游戏发售后的两个月，公司陆续收到了一些夹带在



游戏包装里的问卷表，7 月份 ALICE 又建起了第一个官方 BBS，通过这些途径获得了一些玩家的反馈，其中呼声最高的一条建议就是希望 ALICE 能做一部本格 RPG 出来。不过由于当时有限的技术实力疲于应付各种层出不穷的新作，ALICE 无力在短时间里完成一套 RPG 游戏系统的开发，因此 1990 年 5 月上市的『Rance II -反逆の少女達-』沿用了与初代完全相同的系统。只是稍微补完了一下世界观，并把战斗部分从一对一提升为集团战。有了前作的口碑，『Rance II』这次首发时就出货了 3000 本，这令全公司上下看到了 RPG 题材良好的前景，恰好公司第一套自行开发的游戏系统 System1（后来系统不断升级换代，现在使用的 System3.X 版本，System4 则一直未投入实用）正式投入使用，于是 TADA 开始紧锣密鼓地筹备一部本格 RPG 游戏的企画工作，这就是 1990 年 12 月推出的『斗神都市』。

『斗神都市』的世界观设定比兰斯系列要简单得多：有那么一个叫斗神大会的大型竞技比赛，各国都会选出最强的战士参加斗神大会，胜出者能获得意想不到的丰厚奖励（包括可以自由啪啪啪对手的权力）。游戏的主人公某日从怪物爪下搭救了一位少女，于是两人组成搭档结伴前往斗神都市参加斗神大会，并寻找女主角 5 年前因参加斗神大会而失踪的父亲。游戏的剧情主要分为两部分，前期的地牢探索和打怪升级，以及后期在斗神大会上的一对一决斗。这种很典型的 RPG 游戏方式，巧妙解决了在不显突兀的前提下往游戏中加入 H 内容的难题，因为只要主人公获胜，就能随意啪啪啪对手的女性搭档。从前作中吸取教训的 TADA 这次出任了总监督一职，他首先要做的就是明确开发团队的分工，首先脚本方面由 TADA 和外注写手とり两人合力完成，TADA 可以分散一部分精力到演出和统筹上。原画组一分为二，由新招募的画师ぷりん来完成怪物的设定和原画，另选择两位原画师来分担人设的任务，于是这两个人选最终落在了 YUKIMI 和 MIN-NARAKEN 身上。







YUKIMI 是当时 ALICE 当仁不让的主力原画师，自冠军软件时代积累下的人气不可动摇，而且要说当初如果不是 YUKIMI 不走寻常路的建议把席尔设计成一个供主人公兰斯随意驱使的奴隶的话，这个角色日后也不可能博得如此高的人气。MIN-NARAKEN 能成功挤掉ひでSAN 与 YUKIMI 搭档则完全是因为『CRESCENT MOON がぁる』和『あぶないてんぐ伝説』这两部作品有着天壤之别的口碑。玩家一边倒的支持『あぶないてんぐ伝説』的原画，这部以修学旅行为题材的青春恋爱 AVG 也成为 1989 年 ALICE 唯一一部没有亏钱的游戏。外界普遍盛赞了游戏的原画，MIN-NARAKEN 的画风也的确非常可爱，而且让人搞不懂他到底是怎么做到不受 YUKIMI 的影响，从一开始就养成个人画风的，因为两人的风格看起来完全没有相似点。如果说 YUKIMI 笔下是高桥留美子一样的大众脸的话，那么 MIN-NARAKEN 画的就是桂正和一样的男孩们的梦中情人，可爱程度完全不



在一个等级上。凭借在玩家中的高呼声，MIN-NARAKEN 很快就从兼职打工转正为正式员工，由他参与的『斗神都市』也比 YUKIMI 独占原画的『Rance II』有着更好的口碑。

从『斗神都市』开始，ALICE SOFT 的原画体系才逐渐健全起来。随着人员的增加，ALICE SOFT 将人员划分为ババロア、おんなのこ和すいーときゃろっと三个开发组（名字都是乱起的，后来经常换，但数量基本维持在三个不变），每组都有一两位原画师，新作的开发由各组分摊，原画师则自由组合。自知竞争不过 MIN-NARAKEN，ひで SAN 后来索性就转做辅助原画和 SD 原画的工作，于是就形成了 YUKIMI 和 MIN-NARAKEN 等几位新加入团队的年轻画师轮流合作的“双剑合璧”的模式。在此后 4 年多的岁月里，ALICE 就这样一边磨合原画阵容，一边不断推出各种题材的新作来占有更大的市场份额，到 1995 年 4 月重新搬回大阪市天满办公的时候，已经从一个处女作首发 600 本的弱小品牌成长为关西地区数一数二的大手美少女游戏公司了。

ALICE四天王：The Second Generation 波澜壮阔的辉煌岁月 The Big Four Regulars





在大阪市中心偏东南的地方有一座著名的四天王寺，寺庙所在的天王寺区和临近的浪速区是最具有大阪风味，也是最能体现出大阪人市井生活的地方。大阪人对“四天王”这个词可谓是情有独钟。ALICE SOFT 在 1990 年集齐了第一个由四人组成的原画阵容，从此以后四这个数字就一直伴随着 ALICE 原画组的发展史。

继 YUKIMI、ひで SAN 和 MIN-NARAKEN 之后成为第四位主力原画师的是むつみまさと。这位显得过分低调的画师，长久以来都被笼罩在 ALICE 其他几位主力原画师的光环之下，直到离开 ALICE 以后，他的同人社团琴乃舍的作品才开始广泛流传开来，也逐渐为国内的读者所认识。实际上在琴乃舍于 2010 年正式展开活动之前，むつみまさと已经兢兢业业，却也默默无闻地为 ALICE SOFT 服务了 20 年之久。

むつみまさと最初于 1990 年加入 ALICE 时走的也是从兼职打工到正式员工的这个过程，他参与制作的第一部作品是一个短篇游戏集『D.P.S. SG』中的一部叫『Fahnen Fliegen』的小游戏，当时隶属于おんなのこ开发组。1990 年 10 月 ALICE 成立了玩家俱乐部，为了回馈玩家打算开发一部可以充当会刊来免费发布给会员们试玩的小游戏『蛋包饭』，游戏原画决定交给新人むつみまさと来练笔，可惜后来因为经费问题企画不了了之。公司原打算委其以另一部作品，但第二年公司上下全都忙于『Rance III ～リーザス陥落～』的开发，游戏对系统做了一番翻天覆地的改良，从原先的 AVG+RPG 变成了后来玩家们所熟悉的 SLG，角色和魔物也都经过重新设计。由于工作量实在太大以致于全年只发售了『D.P.S. SG Set2』和『Rance III』这两部游戏。后者继『斗神都市』后也换用了功能强大的 System1 系统，改进了地牢探索作业，实现了地图自由移动，战斗则升级为标准的 SLG 棋盘加回合制，终于有了点地域压制 SLG 的感觉。游戏首发时 10 天内就一口气狂销 1 万本，还手握 1 万本的追加订单，首度强势挤进了年度销量榜前五。不过必须特别指出的是，这是所有版本的总销量统计，『Rance III』当时推出了对应 PC-98、X68000 和 FN TOWNS 的三个版本，较前作已经精简了两个平台。不同平台的版本因为主机性能的差异可能在原画表现上存在些许差别，直到若干年后的『鬼畜王兰斯』才总算实现了 WINDOWS 系统的统一。

然而天有不测风云，就在 1991 年底发生了对美少女游戏业界打击甚大的“沙织事件”，ALICE SOFT 受到了不小的影响。在沙织事件发生之前，当时的日本其实并不存在真正意义上的成人游戏或者 18 禁游戏。只要开发方愿意，他们完全可以不标注 18 禁标记，让任何年龄层的玩家都可以自由购买。事实上 TADA 曾爆料过 ALICE 有超过两成的玩家是未成年人，但随着沙织事件的扩大化，业界出现了自主规制措施，严格杜绝了未成年人购买 18 禁游戏，也就意味着 ALICE 至少损失了两成的玩家。在此事的影响下，两部新作被迫延期，1992 年度的主打新作也被推到了年底才发售。就这样むつみまさと真正意义上的出道作品直到 92 年 12 月才姗姗来迟，这便是那部以逆兰斯系列的思路而行，从而在 ALICE 忠实玩家中小有名气的游戏『DALK』。

ALICE SO







『DALK』采用了『Rance III』的 SLG 系统，也是欧风幻想题材，区别之处在于游戏的男主角赛尔是个没什么战斗力的修行僧，打怪升级的任务全都交给一众女主角们来完成，这与兰斯系列突出男主角超强实力的套路是完全相反的，也得到了相当一部分玩家的青睐。游戏的原画由 YUKIMI 和むつみまさと共同完成，封面绘是头戴战盔的女主角侧身像，很像后来的『北欧女神』，颇有唯美的风格，むつみまさと笔下气质美女的画风也受到了玩家的欢迎。一年半后，由其独占原画的 ALICE 首部传奇 AVG 题材并且首次使用了全新的 System3 系统的作品『AmbivalenZ－二律背反－』发售，也大受好评，むつみまさと就这样在 ALICE SOFT 的原画组里占有了一席之地。

同时期的 MIN-NARAKEN 在『斗神都市 u』的企画中陷入苦战，这部『斗神都市』系列的续作原计划在 1992 年 11 月推出，之后宣布延期到年底，但玩家最后等来的是开发中止的噩耗。MIN-NARAKEN 就这样虚耗了一年光阴，其间他的地位甚至一度有被刚招募的新人ラッシャーヴェラク和 K 取代的危险。到了 93 年，ALICE 的新企画都早已确定了原画人选，无事可做的 MIN-NARAKEN 一度愤然出走到另一家叫 GLODIA 的公司帮忙开发了一部叫『Different Realm』的桌面 RPG 游戏，还套了一个叫“藤村文彦”的马甲给游戏画了两卷漫画。ALICE 对此事睁一只眼闭一只眼只当没看见，可以说 ALICE SOFT 对 MIN-NARAKEN 的宽容态度毫无底限和原则，不仅容忍了他吃两家食的行为，也允许他的社团 F4 COMPANY 开了同人创作的先河。尽管 ALICE 后来效仿邻居 Leaf 社的做法，规定旗下员工只许参加同人志即卖会，不许委托任何企业代为销售同人商品，但也没有封死同人创作的途径。

当时 ALICE 原画组的情况怎一个乱字可以形容，仅签约的原画师就有 YUKIMI、MIN-NARAKEN、むつみまさと、ラッシャーヴェラク，再加上担任辅助原画和怪物设计的ひで SAN、





ぷりん和ちーぼう，以及若干外注画师，总数竟达到 10 人以上，这个数字比三年前 ALICE SOFT 刚成立时的总人数还多。在 1994 年制作『斗神都市 2』时，TADA 试图对整个团队结构进行优化，但适得其反使得游戏的开发阵容变得空前庞大和臃肿。整个图像制作的工序已经被分成了角色原画、怪物原画、背景原画、其它原画和 CG 上色的五个部门，仅角色原画一块就动用了 YUKIMI、MIN-NARAKEN、むつみまさと、ぷりん四人，这四人被视为是 ALICE SOFT 第一代的“四大天王”。

四人的分工是这样的，MIN-NARAKEN 任首席原画，负责包括女主角瑞原叶月在内四个主要角色的设计，YUKIMI 居次，负责第二女主角塞琳娜和其他五六个角色的原画，むつみまさと和ぷりん两人也都分到了若干男女主角。怪物设定和 CG 上色由另外的团队专门负责，其中已经可以看到后来升任原画师的 Karen 和织音。游戏封面绘由 MIN-NARAKEN 执笔，精美程度令人啧啧称奇，图上的瑞原叶月长发飘逸、八头身比的身材纤细姣好，盔甲恰到好处的露出度让人浮想联翩，手中一柄拔出剑鞘的宝剑则增添了几分身为女斗士的英气，无愧为 90 年代初与席尔并立的 ALICE 招牌式的女主角。由此可见彼时的 ALICE 确实人才济济，大有赶美 Elf 帐下竹井正树、横田守等人的势头，“东之 Elf，西之 ALICE”的名号好不威风。美中不足的是人员虽多但工作效率似乎并不高，无法办到像 Elf 那样由一个画师包办全部人设的做法。其实有时候某些职位上的重叠完全是可以得到





■『AmbivalenZ－二律背反－』与『斗神都市 2』

精简的，不得不说成员由繁到简的过程也是一家美少女游戏公司逐渐走向成熟的必经之路。

1995 年 4 月，已经贵为一方霸主的 ALICE SOFT 完成了从奈良县橿原市的山野之地回归大阪市最热闹的市井街道之一北区天满的搬迁工作，入驻由兰斯系列中的经典魔物哈尼所命名的哈尼大楼，从此揭开了制霸关西的新篇章。





乔迁之喜后要做的第一件事就是调整结构精简编制，原画组中首先离职的是ラッシャーヴェラク和ひで SAN，两人此后都离开了 Galgame 圈转向成人漫画领域发展，ひで SAN 后来还创作了前文曾经提及的爆料 ALICE 内部事务的漫画『爱丽丝病毒』。两人离职的理由各不相同，ひで SAN 的原因似乎是结婚生子。如果说ひで SAN 的离去还是无关痛痒的人事变动的话，那么伴随着冠军软件从 1983 年一路奋斗了 13 年之久的 YUKIMI 在一年后以同样的理由宣布从 ALICE SOFT 离职无疑是对广大老玩家们的一个重大打击，而把 YUKIMI 从 ALICE 带走的苦主就是前文中一笔带过的那个 OKAMURA。YUKIMI 曾是 ALICE SOFT 绝对的象徵，她在位时几乎一手包办了兰斯全系列作品的原画。在其它游戏中经常会采用 YUKIMI 和别的画师合作的工作模式，而在兰斯系列作品中则往往由 YUKIMI 一人独占原画，这种情况一直持续到 1996 年 12 月发售的『鬼畜王兰斯』。『Rance IV』在 1995 年 12 月连续推出了两张 FD『Rance 4.1』和『Rance 4.2』，这是最后两部由 YUKIMI 独占原画的兰斯正统作品，翌年 ALICE 决定开发兰斯系列外传『鬼畜王兰斯』时，YUKIMI 已经做好了离开的准备，因此在这一作里她只承担了戏份很有限的辅助原画工作。正式接替她担任原画组组长的是 MIN-NARAKEN，而取代其在兰斯系列中主力原画师地位的则是むつみまさと，这二人分担其了重塑『鬼畜王兰斯』角色形象的重任。另外织音和 Karen 被正式提拔为辅助原画师，ぷりん则继续担任他擅长的后勤工作，此时他在团队中的角色是"自由人"，怪物、男性角色、道具，乃至后期的系统菜单和 3D 地图，只要职位出现空缺，ぷりん就可以补上去，他还担任过辅助监督的工作，后期逐渐转型为制作管理和游戏企画等幕后工作。



YUKIMI 从 ALICE 隐退后其实并没有完全销声匿迹，在公司和玩家双重层面的挽留下，1999 年她在一部叫『学園漂流戦記』的游戏里最后一次担任了原画工作，可惜游戏的风头完全被同一天里发售的另一部作品『ママトト ~ a record of war ~』给盖过了。意识到自己已经不再被玩家所需要，YUKIMI 终于安心卸下了背负了长达 16 年的重担，此后专心相夫教子，一直到去年才重现江湖，在 pixiv 上注册了账号并发布了一批旧习作。从画作的质量上看 YUKIMI 老师显然已经有多年未握画笔，而且似乎完全没有学习过数码绘技巧，现在她笔下的作品大概就像是一个母亲随手画给孩子的涂鸦，只有从几张席尔的习作中隐约能看出些 YUKIMI 对这个由她一手创造并亲自孕育成人的 ALICE 招牌角色所怀有的特殊感情，大概在年过五十的 YUKIMI 眼中，席尔就像是一个永远长不大的女儿吧。（未完待续）▲

まおゆう魔王勇者设定考

□文/叶喃音 □责编/如月千华、jedi □美编/ASKI

地球只有一个，魔王的欧派却有两个！



在今年 1 月的新番中，轻小说改编动画『魔王勇者』别具一格。说它特别不仅因为这部动画的经济学主题，还因为其原作小说造成的话题。这部小说的成名与『空之境界』、『刀剑神域』等作品类似，都是先期在网络上进行连载，引起反响后再由出版社结集出版。

以经济学作为题材已经不算标新立异，毕竟之前有讲述中世纪旅行商人物语的『狼与香辛料』，再往后也有『如果高中棒球社女经理人读了德鲁克的「管理」』的大获成功。『魔王勇者』的特点在于故事的叙述上均使用对话，完全舍弃叙述句。虽说轻小说大多由对话推动情节，但这类除了对话以外放弃动作描写场景描述的方式算是异类，『魔王勇者』整个的叙事架构属于极简的剧本小说。这种特别题材特别叙述方式的小说一经宣布动画化便引来不少关注，一是因为动画化后必然会有适应动画的改编，让动画具有别开生面的亮点；二则『魔王勇者』可谓是很好地延续了『狼与香辛料』以来的良好氛围，这类题材作品已经不需要试水，经过『狼与香辛料』的观众们也比较能接受这样的作品。而且有趣的是，『狼与香辛料』的主役声优福山润小清水亚美这次也是『魔王勇者』的主役。

正经地说了一些介绍，接下来还是让我们扯开领带脱下裤子，好好品味魔王身上的魅力吧。



まおゆう 魔王勇者 剧情介绍

Story Synopsis





『魔王勇者』最初是原作者橙乃ままれ投稿在 2ch 讨论串上的即兴小说，引起话题后被热心网友汇总，最终出版成书。因为这种一开始就不是本着商业出版目的的特点，让『魔王勇者』的叙述直接跳过了传统轻小说的叙事手段，仅保留了对话部分。

由于这个特点，在对话中融入经济知识时难免让读者产生一种难以快速领悟的感觉，这也是与『狼与香辛料』里那些较为直观的场景描写和事件叙述的经济学知识的不同之处。读者们只能从主要人物的对话入手才能厘清剧情。

『魔王勇者』的世界观设定倒也并不惊世骇俗，属于传统的魔族人族对立的范本。魔族人族自从第一次接触后，已经进行了长达 15 年的战争。这期间双方各有胜负，战争进行到了僵持阶段。也就在此时，由勇者带领的小队打破了这种均衡。勇者所向披靡，即便是魔族中以尚武著称的兽牙族以军团迎战也不能敌。不过即便勇者凭着惊为天人的战斗力，战争也没有迎来终点，没有耐心的勇者最后决定独自找到魔王，一个人结束战争。

出于这个目的，勇者来到了魔王的宫殿，但是随之而来的情况让他惊讶。宫殿不仅没有守卫，出现在他眼前的魔王还是一个巨乳红发妹子。在战争期间被弓手老爷子言传身教巨乳法则的勇者随之傻眼。弓手老爷子引以为座右铭的“绝对不能残杀 D 杯以上少女”的信条想必也影响到他，让他迟迟无法对这个巨乳妹动手。

接着魔王的一句话也让勇者陷入呆滞，在勇者眼里明明是战争发起方的魔王口口声声称战争才是维系魔族和人族当前和平的手段，正是因为战争才让人类的中央王国繁荣，而让缺少粮食担任魔族屏障的南方王国保持安定。接着，以战争经济学为蓝本，魔王对勇者发动嘴炮技能，并说出了魔王的终极目的，以改造经济体制社会结构的方式来对抗战争本身，让魔族人族实现永久的和平与共存。在动画改编中，魔王还通过独特道具告诉勇者自己心中所想没有战争的世界。与探索这个世界更深处为由，魔王邀请了勇者。

之后的剧情，便从魔王勇者和伙伴一起探索如何改造社会入手。正如那句经济结构决定上层建筑，魔王首先从农业入手。之后通过教育学生的手段开始对南方王国的体制改革（OTZ）。这期间也穿插着人类内部纷争和魔族的权力争斗。总而言之，围绕着崭新世界的建立和和平的未来，魔王和勇者相约携手……

まおゆう 魔王勇者 主要人物设定

main characters

有趣的是，『魔王勇者』均是以职业称呼角色，除了魔王有一个称号之外别的角色都没有包括姓名在内的其他称呼方式。

魔王 Demon Queen

在原著里，魔王是来自于魔族九大宗族以外较为弱小的一族，被称为“外界的图书馆”。当然，这个“外界图书馆”一直让人生疑，魔王所有的知识来源于“外界图书馆”，而这个外界图书馆里的知识涉及到天文地理现代经济学甚至哲学，魔王本人甚至有一次抱怨勇者的世界没有计算机一类的东西。这种穿越意识实在叫读者们目瞪口呆，虽然作者本人也没称这部作品是穿越作品，姑且我们就当作异世界现代奇幻物语好了。魔王的身材自不用提，虽然魔王本人说自己身上有赘肉，但那两个傲人的比地球还圆的欧派，就已经足够征服勇者和读者了。更何况博学的魔王可能不清楚带有赘肉的妹子出福利时才会更有肉感，诸君，我已经等不及看下次漫展上魔王的 coser 了！

魔王的性格绝对是不折不扣的女王受，在论及战争经济学时魔王气势逼人不让分毫。这一点在她与青年商人交易时可见一斑，一边淡定自若地与之交易，一边命令女仆长在附近埋伏好幽灵骑士防止不测。这等阴谋阳谋比得上当年白帝城埋伏刀斧手托孤的刘备了。而到了勇者这里，魔王便化身羔羊，堪比任何一个初春的少女。也许正如魔王所说，自己虽然博学，但对男女之事却一窍不通。所以在与勇者谈到改变世界的契约时，才会提到贞操也可以拿来交换，因为是绝对的契约主义者，所以会拿完全属于自己的东西交换。这种一板一眼带来的萌点才让人为之心醉吧。果然天然到极致都是痴女。













勇者 Hero

人类世界的绝对武力，自称让军团覆灭道[illegible]崩塌不成问题，战斗力各种碉堡。化身黑骑士[illegible]间，更是与不服魔王管教的魔王部将战到痛。

先期是人类社会讨伐魔王的勇者，臣服魔王的乳峰后按照契约成为“魔王的所有物”。为了不影响人类世界的士气，从魔王那里拿到先代魔王的黑色盔甲，化身为魔王身边的黑骑士。

虽说是巨乳神教一员，但对于巨乳的看法[illegible]来自于以前勇者团队的弓手老爹。目前是一个[illegible]贞男，被同行的女魔法师称呼为处男骑士。以[illegible]一直沉迷于拯救世界的梦想里，在接触到魔王[illegible]慢慢接受战争不能改变一切的观点后开始对自己的武力感到怀疑，之后在女仆长、火龙公女以[illegible]魔王的帮助下坚定了自己的战斗和进路。

女仆长 Chief Maid

和魔王同属一族，是一个傲娇抖 S 眼镜女[illegible]喜欢口头捉弄魔王的身材，并搓揉魔王的巨乳[illegible]醉心于女仆道。所谓的女仆道，便是指主人交[illegible]的事情都必须完成。所以女仆长上天下地无所[illegible]能，平时在魔王堡主管家务，偶尔也协助魔王[illegible]管魔王军的军务。在收留女仆姐妹的过程中可[illegible]看到这位女仆长抖 S 的一面。平时对待周围人[illegible]





虽严厉，但却不乏爱心。女仆姐妹曾从村人那里听到严厉的女仆长经常帮助村人。

女骑士 Female Knight

原勇者团队成员，近战格斗代表人物。贫乳，对于自己的洗衣板胸部非常在意，虽然口头叫着洗衣板也有洗衣板的好处，但实际上对大咪咪也有向往。对勇者有着超越伙伴关系的爱恋。在魔王去往地宫进行魔王续签仪式的时候，将自己的剑交予勇者，宣誓一生跟随成为勇者的所有物。官方立起来的与勇者魔王间的三角关系。

作为原勇者团队成员，战斗力也不是问题。就曾一个人单挑魔王军南冰将军，在中央王国与南方王国的战争爆发后，担任南方三国联盟军队的指挥，并以少胜多大破敌军。

弓手/管家 Archer

原勇者团队成员，精确打击代表。一个好色并开创勇者团队巨乳神教的糟糕老头，目前担任冬之国冬寂王的管家和谍报负责人。智力武力都相当不错，在原勇者团队里属于智囊角色。对勇者只身前往魔王身怀愧疚，在不知道勇者生还之前，他一直认为勇者是被他这样的人一手推到毁灭边缘。在魔王整合魔族内部权力的时候，弓手老爹起到了相当大的作用。

以下则是弓手老爹巨乳神教搓揉之道三教诲：

一、 巨乳不是为了父亲而存在的事物；



二、 遇到了就要膜拜，膜拜后就要抚摸，抚摸后就要搓揉；

三、 巨乳是文学，巨乳是人生。



女魔术师 Female Magician

三无，严重的嗜睡者，在战斗途中都可能睡着。原勇者团队里广域攻击代表人物，被勇者吐槽为人类最强。为了追随勇者，曾前往外界的图书馆。魔王将其称为自己的同族，本人对外也自称魔王的亲戚……事实上依旧是人类。在『魔王勇者』的世界观里，魔族只是善于制造带有魔性的工具，但人类的魔法力远远高于魔族。当然，因为『魔王勇者』是讲述战争经济学的低魔世界，不然法爷们早就已经拯救了世界。





青年商人 Young Merchant

中央大陆强大的经济同盟的年轻干部。对于经济同盟这点，『狼与香辛料』已经普及了许多浅显又有用的知识，而『狼与香辛料』中最后的商战在『魔王勇者』一开始便被青年商人所执行。

认为遵循利益是连接人与人之间唯一纽带的青年商人在中央王国发动了商战，通过制造通货膨胀和货币贬值，从中牟取大量利益。他也是在作品里除魔王以外意识到两种经济体制共存能够带来更大利益的人。总而言之，是一个心思缜密又做事干脆的人。



まおゆう魔王勇者 世界观架构与原型

world view and prototype

因为这部作品大量涉及到历史社会知识，所以笔者在不透露剧情的情况下结合史实原型向读者们介绍一下『魔王勇者』的世界观设定，以便更好地理解作品。

魔族部落 Demon tribe

在『魔王勇者』的世界观里，魔族在社会结构上落后于人类。魔族的整体社会结构是奴隶体制下的部落联合制，各个部落自行决断内部事务，但是会通过部落首领会议推举一名魔王。这种设定来源于曾经驰骋在世界各个草原的游牧民族，比如匈奴推举单于，蒙古推举可汗。在作品里，兽牙族和苍魔族，鬼呼族与苍魔族便有长期的矛盾存在。因此，如何调和部落之间的既有矛盾便是魔王日常的工作。魔族目前有9个大宗族，分别是较为弱小不愿战争的妖精族，对于人类比较反感的巨人族，工艺制造能力较强的机怪族、军队部落制的苍魔族和兽牙族、类人的总是局外中立的人魔族、盘踞深山与世隔绝的火龙族、工匠较多的鬼呼族，在整合权力过程中，还产生了由火龙族等稳健派支持成立的卫门族。卫门族主要是原人类佣兵主导的城市，目前是魔王的直辖领地。所在地位于联系人类领土和魔界的门。城市里魔族和人族混杂，与其他八大宗族不同的是，卫门族属于自治城邦的系统。

在作品里，因为与人类战争的爆发才暂时停止了魔族的内部争斗，所以魔族对于战争的依赖也是与作品中人族的处境相同。

人族教会 human church

作品里的人族与其他设置在中世纪背景的封建政权相同，是建立在采邑制结构下由骑士做支柱的诸多王国。其中分为北方的中央王国和南方列国。因为与魔族战争爆发，北方的中央王国便支援南方列国进行战争，而自己则组织圣键骑士团进行远征。

中央王国支援南方列国的战争在历史上非常接近于罗马军队蛮族化，而不是通常意义的十字军东征。罗马征服日耳曼人后，由于要防御来自更北方的威胁，所以将归顺的日耳曼人固定在边境线上，给予他们粮食和装备，教育他们信奉自己的宗教。被一定程度罗马化的日耳曼人，便担任了罗马帝国与北方蛮族之间的屏障。当然，随着后来罗马的衰落，这些日耳曼人又转而攻击他们曾经的主人。

在『魔王勇者』的世界里，南方在宗教上与北方属于同宗，但因为太过贫瘠而不受北方重视。魔族入侵后，由于南方成了抗击魔族的第一线，所以北方进行了支援，北方教会也组织了圣键远征军。在作品中，人类全部崇拜名为精灵的唯一神，与崇拜多神的魔族不同，人类的宗教更具有向心力，更由于魔族的侵入而导致宗教的世俗权力更加强大。从某种意义上说，教皇的世俗权威要远远高于国王。虽然只有唯一的神，但对宗教的解读不同也诞生了许多分支，比如主角们所依赖的湖畔修道会。中央教会和修道会之间在作品的后续里演变成了对立。原本修道会只是一种隐蔽的修会，不与中央教会进行争斗，选择的地方也大多是贫瘠之地，魔王最开始所在的越冬村甚至没有修道院。后来因为魔王希望借修道院的权威传播农业技术，才在女骑士的帮助下建立修会。

南方三国同盟在魔王的帮助下进行政治经济改革后，因为担忧南方独立，北方王国进行了施压。南方进行反抗后，北方便以宗教的名义将南方判定为异端，并随之发动远征。魔王化装成的红色学士，也被北方教会列为异端者，但却被湖畔修道会列成圣人，由此开始南北教会的对立。

教会的对立与作品中青年商人口中两种经济体制的对立相同，是推动剧情的重要线索。

外界的图书馆 outside library

作品中外界的图书馆是魔王的诞生地，也是魔王宗族所在地。目前这个地方的资料很少，很难确定它到底在哪个位面的世界上。不过唯一可以确定的是，外界的图书馆里拥有电脑……







魔王说服勇者的嘴炮
persuade the Hero

在魔王说服勇者加入自己的嘴炮里，曾提到正是战争让双方得益，这点让人类既不愿赢得战争也不愿输掉战争。这个理论其实源于古典经济学理论中的重要概念——马尔萨斯陷阱。具体来说，人口增长是按照几何级数增长的，而生存资料仅仅是按照算术级数增长，多增加的人口总是要以某种方式被消灭掉从而保证人口不能超出相应的农业发展水平。一旦失去战争，兵器相关的从业者，被军队退役的佣兵都会成为潜在的危险。靠着战争消耗不必要的人口也是非常重要的措施。这点在漫画『进击的巨人』里也有涉及，即便赢不了巨人，人类也要发动远征，目的就是消耗掉无法养活的人口。

在现实的历史里因为人口增长超过极限所导致的饥荒、瘟疫、内战和屠杀，也可以说是马尔萨斯理论残酷无情的现实反映。

まおゆう魔王勇者 关于漫画系列
About Comic

目前『魔王勇者』已经出了四个版本的漫画，每个漫画都各有千秋。因为不可能违背原著的故事主线，所以针对画风来进行一些介绍。

首先是角川书店石田老师的版本，这个版本完美还原了魔王的肉感，特别是对于魔王巨乳的还原颇为得到巨乳神教真传……所以石田老师的版本应当是宅男们的首推，最有撸点。秋田书店的峠比吕老师的版本则显得全年龄向了很多，画风阳光活泼，更加凸显魔王的呆萌气质。

浅见老师的版本则显得少年漫画了许多，虽然原著在大多数时候燃不起来……不过这个版本的魔王最像魔王，因为接近年轻御姐的形象不似之前两个版本那般萝化，更加具有成熟魅力。你说勇者？唔，一不留神我还以为他是从游戏王里穿越过来的。

最后则是七积老师的四格漫画了，这个主要是一些轻松搞笑的题材，这里就不再说明了。虽然有些笑点很冷，但毕竟要自己去体会才行。



经济同盟
Economic Union

与『狼与香辛料』里的行会相同，经济同盟在这部战争经济学作品里起到相当大的助推作用，其代表人物便是作品里的主要角色青年商人。

在看到南北方对立越发明显的时候，青年商人通过经济同盟的巨大财力发动了经济战争，不仅是要从通货膨胀和货币贬值中牟利，更是要拖垮中央政权和教会的公信力。

作品里涉及到一个重要的经济产物——期货。这个产物在『狼与香辛料』里同样有涉及，劳伦斯当时在这上面吃了大亏。在『魔王勇者』中，期货主要表现为债符和小麦让渡证书。

另一方面，魔王的人类学生商人子弟在南方三国同盟文官匮乏的情况下成为了财务官，也使得他成为了所谓的官商，或者说御用商人。御用商人在我朝有着非常悠久的历史，对此有兴趣的朋友可以检索红顶商人。

魔王通过对南方三国同盟的经济改革，特别是农奴解放制度，对北方形成了压力，导致北方流民南窜，这一点也让北方愤怒。『魔王勇者』这部作品的有趣点在于，他不仅仅通过传统的军事斗争来推动剧情，在暗线上也利用经济政治的角力增加剧情的可读性。当然，对于对经济不怎么感兴趣的朋友来说，里面涉及到的专业经济名字就头疼了。



在原作者橙乃ままれ的访谈里曾说到他写作小说时是将场景进行排列，然后像做手工那样进行重新组合。这部作品的叙述方式别树一帜，使得动画的改编更有难度。因此，即便看过原著的读者也会期待纯对话的轻小说如何改编为动画。所以想要更直观了解魔王丰乳肥臀的人（没说错，动画里的魔王还真是S型的身材），就要多多留意动画哦。▲



2012年度 niconico 看点 走马观花

2012 niconico attention point

■文/逆来顺受星人 □责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI

2012 年的 niconico 动画经历了波澜不惊的一年。虽然网站的版本从“原宿”变成了“Zero”，又从“Zero”变成了“Q”，前所未有地在不到半年的时间里来了两次大升级，但是愈发微妙的网页设计和用户体验还是让包括某星人在内的很多 nico 厨仍然用着 2010 年的“原宿”版。4 月 28 日至 29 日开催的“niconico 超会议”盛况空前，却给运营带来了 4 亿日元的亏损——这个数字看起来可怕，但相比 100 多万的白金会员贡献的上百亿会费相比，着实微不足道。在这个全球经济不景气的年代，看看每天都有好听的歌、好玩的动画投稿，一直都热热闹闹的 nico，倒是有一种说不出的安心感。

说来 2012 整年的 nico 月月报都是某星人主持的呢。虽然一直努力地想让各位能够更全面直观地掌握 nico 的热点和动向，可无奈每月有限的字数和每时每刻的瞬息万变的 nico 相比实在有点微不足道，每每都要忍痛割爱舍弃一些非常想推荐和吐槽的内容。譬如为了在各类别中取得平衡，总是有意地限制 Vocaloid 乐曲的出镜率，否则稍不留神 nico 月月报就得变成 V 家月月报了；有一些像“游戏实况”之类的内容虽然包含很多好玩有趣的捏他，却因为这些连载性质的作品和月报本身的形式相性不佳，因而很难被纳入推介列表。如此种种，或许都可以趁这次年度总结的机会，通过分类总结的形式来弥补一下缺憾。

在正式盘点之前还有一点需要说明。自 2011 年底的的一次小改版之后，对投稿动画的大分类进行了微妙的调整，最主要的变化是将当年的“殿堂入りカテゴリ”（其实就是所谓的“御三家”）解散，其中的 Vocaloid 和诸如唱见、舞蹈、演奏等音乐相关类别并列于“エンタメ・音楽”部分，而东方 Project 和偶像大师则被并入“アニメ・ゲーム・絵”大类中。这两个大分类也正是绝大部分 nico 厨的主要关注点，前者基本是以 Vocaloid 原创曲为中心发展的音乐创作平台，也是 nico 运营极力推广的部分；而后者则是以各种 MAD 为主的二次创作聚集地，其氛围更接近 nico 文化的初始状态。以下的内容便是在此基础上一一展开的。



文娱音乐部门（エンタメ・音楽）

entertainment music

Vocaloid

2012 年的 Vocaloid 部门继续维持其在 nico 的强势地位。在这一年中投稿的 Vocaloid 原创曲中，有超过 10 首在年内达成了百万再生，十万再生的“殿堂”作品更是不计其数。实力 P 主百家争鸣的局面依然存在，然而视听者们的注意力越发倾向于朝少数几位名 P 身上集中。例如被很多人戏称为“三巨头”的じん（自然の敵 P）、kemu 和 Last Note.，虽然都是 2011 年左右才开始加入 Vocaloid 歌曲创作大军的新锐力量，如今他们的每一首投稿都会淹没在听众们的疯狂追捧之中，甚至连续几天霸占 nico 排行榜的头名。じん的“カゲロウプロジェクト（阳炎计划）”系列作的世界观被不断扩展和完善，甚至还推出了由作者本人亲笔撰写的小说；kemu 的招牌风格，半电子半摇滚的高速洗脑中二系乐曲在他的引领下不断地被各位 P 主效仿，成为这一世代 Vocaloid 音乐的主流；而 Last Note. 握着名为“人脉”的杀手锏，集合 nico 奏见分类下的诸多知名奏者为其编曲担任演奏，又请来最人气的唱见歌手第一时间投稿翻唱助阵，如此高调的阵势怎能不吸引眼球?

相比之下，很多曾经红极一时的古参名 P 在这股新潮后浪的推动下，渐渐丧失了原本的一线地位，加上他们或向商业领域发展，或因现实学业工作等诸多原因不得不淡出这个舞台，也让不少跟随他们一路走来的 V 家粉丝们感受到了时代更迭的无奈。而由这三人及他们的追随者带起的注重表面上的视听刺激、而忽视内在的稳重和思考的创作路线，使 Vocaloid 热门作品的同质化倾向愈发严重。有些 P 主认识到自己早先的风格已经适应不了最近 V 家粉丝们的口味，所以适当投其所好地改变了创作路线，在其扎实底力的加持之下，也收获了不错的反响。最好的范例便是曾经凭借 Ballad 系慢曲闻名的れるりり，近作『脳漿炸裂ガール（脑浆炸裂女孩）』(sm19133907) 以疯狂暴走的旋律









令人眼前一亮，并成为2012下半年度的Hit大作。

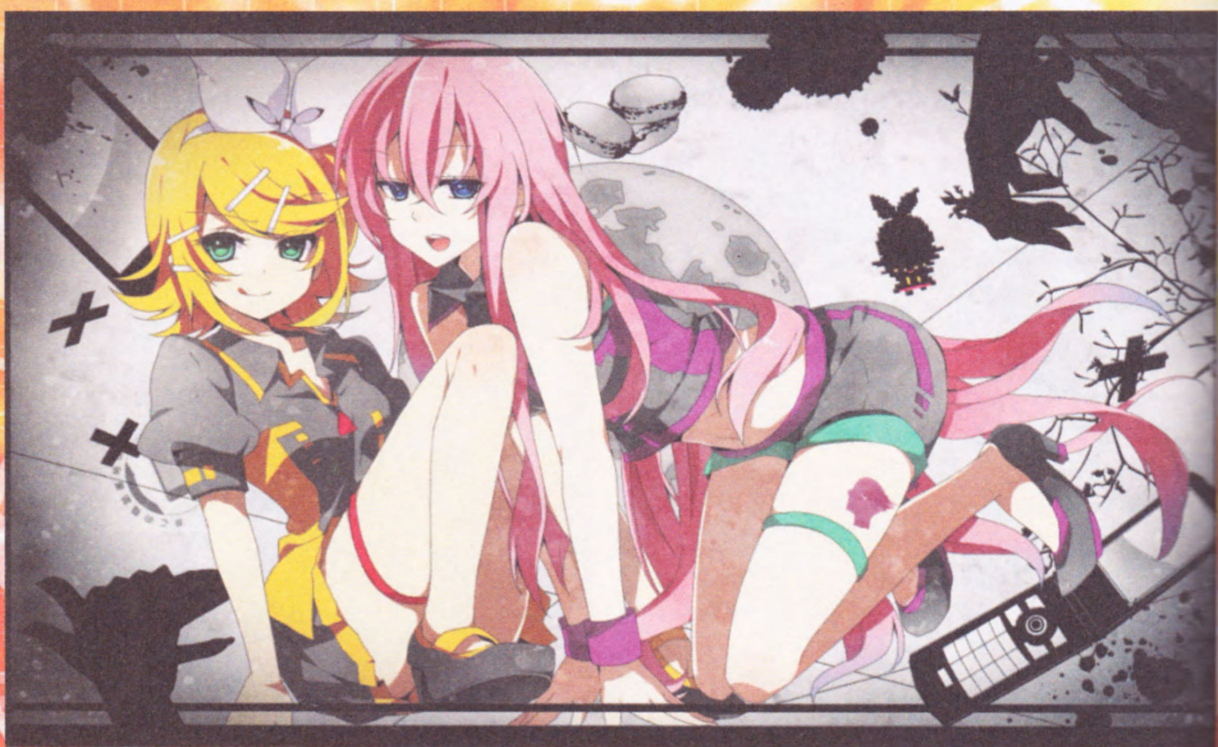
虽然类似的跟风现象屡见不鲜，但不少P主还是坚持用独树一帜的风格闯出了一片天地。みきとP散发着忧郁气质的小清新摇滚吸引着一批爱好文艺风的听众，而8月份投稿的『いーあるふぁんくらぶ（1 2 Fan Club）』(sm18623327)更是以超高人气一举将みきとP抬上一线名P的地位。自2011年以来广受评价的トーマ以其黑暗颓废的病态音律深受重口味爱好者的青睐，今年投稿的多首作品都悉数冲上Vocaloid周榜前位，绝佳的创作状态令人羡慕。另一位重口味物语音乐大手ひとしずく携手老搭档やま△和鈴ノ助带来了一出出幻想舞台的音乐剧，由Vocaloid家族主要成员全数出动的哥特风黑童话『Bad ∞ End ∞ Night』及其续作『Crazy ∞ nighT』在视觉和听觉两方面演绎出“华丽”的极致。不断挑战着“神调教”极致的Mitchie M今年依然状态神勇，不知Vocaloid的性能在他的发掘之下还能够达到多高的境界呢？还有那位创作『こちら、幸福安心委員会です。（这里是幸福安心委员会）』(sm18100389)的うたたP，他的作品总是有着强烈的中毒性，热闹的电波乐曲裹挟着微妙的现实讽刺，欢乐的同时又让人感到不寒而栗，也是2012年最值得关注的P主之一。

临近年末，很多原本作风低调的实力派在维持多年二三线的尴尬位置后突然爆发，如有着Lily Master之名的niki酷感十足的电子风新曲『WAVE』、和電ポルP冷暗色调的诡秘之作『独りんぼエンヴィー（一个人捉迷藏的嫉妒心）』都非常值得一听。而2011年11月份遭遇著作权危机的ジミーサムP，在遵守约定暂时引退自省一年后，凭借高完成度的新曲『Reboot』重出江湖，也让不少等待着他的粉丝们雀跃不已。除了上文介绍的这些人物，还有许多有名和无名的作曲者会不时地给我们带来美妙的音乐作品，所以2013年的Vocaloid部门必然会看点多多，精彩纷呈。

唱见

和Vocaloid有着很深缘分的唱见（歌ってみた），2012年的整体状况也和Vocaloid有着一定的相似之处，那就是关注度的“集中”——能够在短期内获得数十万再生的超人气作品，一般都来自少数几位歌手。集中性必然造成的两极分化局面相较Vocaloid而言更是有过之而无不及，大量有实力的歌手和高完成度的作品被埋没在底边乏人问津，许多不满足于少量人气作品的唱见厨都要花费很多的精力慢慢地去寻找自己中意的翻唱，不过这也算是nico厨的乐趣之所在吧。

2012唱见圈的基本格局还是延续其一贯的“阳盛阴衰”的态势。ぐるたみん、そらる、灯油、下划线君……能够想到的唱见大红人几乎全是男性，而女歌手那边像96猫那样那样红透半边天的人还是以“少年声”见长的；好不容易找到个一口萌妹子腔的ろん，却恰恰印证了近来常常听



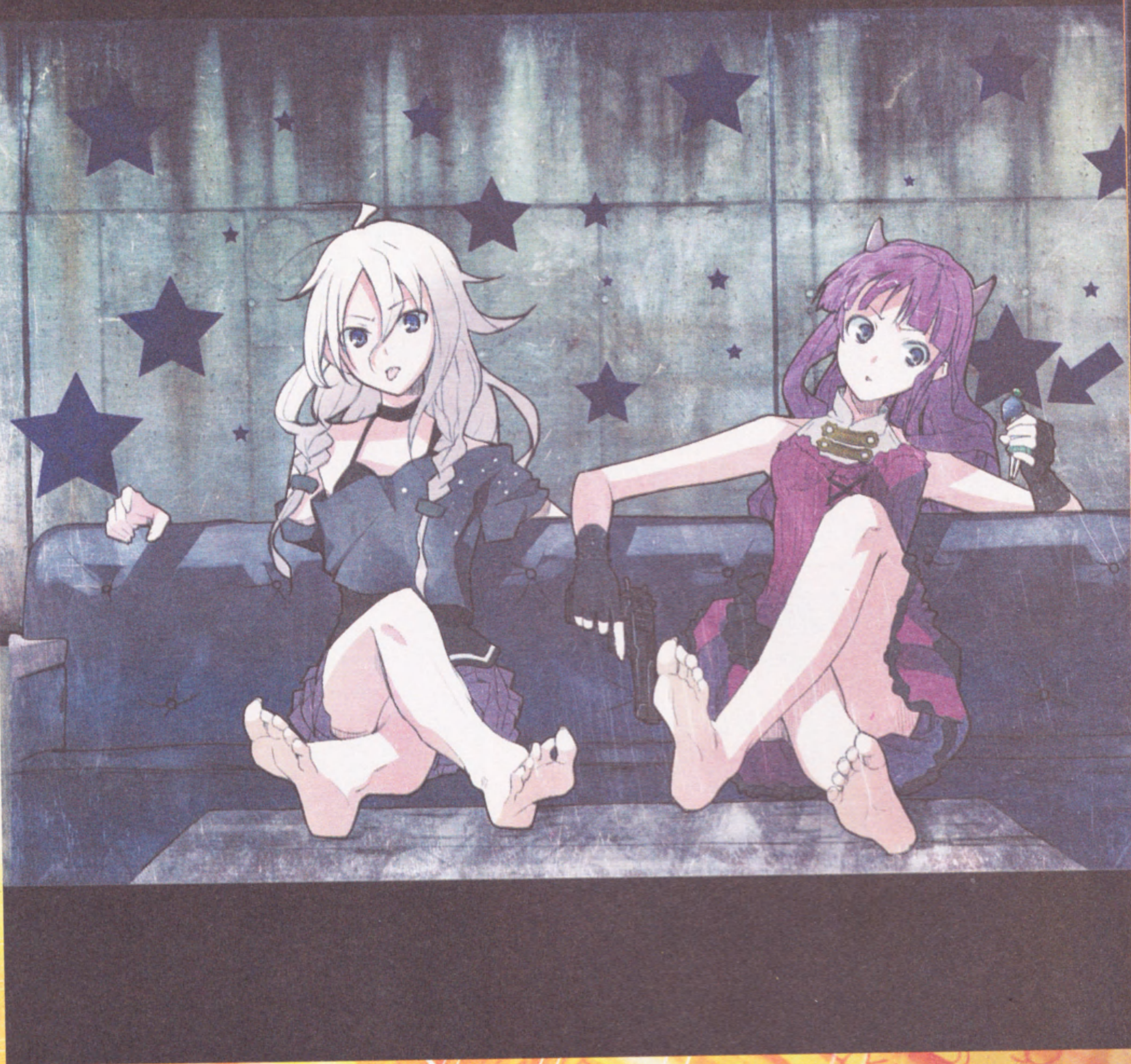


里的一句名言："那么可爱一定是男孩子"。ヲタみん、柿チョコ这样的还能凭借选曲的热门度勉强挤进一线，而像うさ、ヤマイ、花たん、実谷なな等当年拿过各种百万再生叱咤风云的歌姬，如今也只能看着她们被一点一点地边缘化，真是时代的眼泪啊。不过反正她们现在的心思也大多不在 nico 上，看在各种同人碟商业碟出得不亦乐乎的份上，也用不着过分担心。

唱见的作品里大概是正经曲和捏他曲一半一半的感觉。有时候总有这样的想法，想听正经严肃的音乐商业圈子里可以找到一大堆，上 nico 这样的地方更愿意听到一些有趣搞笑的作品，然后大家一起刷刷弹幕热闹一番，才更有"niconico"的味道嘛。这也是唱见捏他曲率异常之高的原因所在。像ぐるたみん和下划线君(_ _)就是个中好手，还有无论时代如何变迁都始终历久弥新的"替歌天王"recog、和自己模仿的镜音 LEN 一起刷下限刷得不亦乐乎的 96 猫——追起他们的投稿来真是再多节操也不够用啊。

若你真的不吃插科打诨搞笑晒下限这一套，正统派的歌手也是不少的。そらる和ろん这对一合作就小情侣气场爆表的经典搭档自是不用说（当然性别什么的就别管了），像りぶ那样的优等生范儿池面美声能红到现在这个地步也有点意外。至于伊東歌詞太郎和 halyosy 这类本就是职业歌手的，那歌唱力更是根本就不在一个水平线之上。因此在如此卧虎藏龙的唱见圈，最热门的那些 Vocaloid 曲子一般不愁找不到完成度高的翻唱版本，问题只在于合不合胃口而已。

2012 年是唱见全面走向商业化的一年。前文提到的这些歌手几乎都拥有了自己的商业专辑。以 EXIT TUNES 为首的多家唱片公司也继续瞄准这个市场，以掏空唱见厨的腰包为目标不断努力着。由蛇足、みーちゃん、ぽこた等五位男歌手组成的 2.5 次元团体√5（ROOT5）大概是所有尝试商业路线的唱见歌手里最高调的，各种晒得光鲜靓丽的真人美照简直让人误解他们是某某事务所捧出来的偶像团体，几乎褪去了"唱见"原本的面貌，难怪会引发许多争议。不知他们能在这条道路上走多远呢？





演奏、UTAU 及其它

与 V 家和唱见相比，音乐部门的其它分类还是一如既往地波澜不惊。演奏方面仍然是まらしい、事務員 G 等几位老牌大手的天下，以动画数量来看似乎也不如往年。相比个人投稿上的低迷，很多有实力的奏者倒是忙着在一些 Vocaloid 曲子或是唱见作品里打酱油担当演奏，在 nico 的各个角落都能时不时地捕捉到他们的身影。

随着单人演奏单曲的形式越来越难获得评价，最近的奏见便愈发倾向于往"豪华"的方向下功夫。一是选曲上的豪华，即动辄十几首乐曲数十分钟的大串烧让你一次听个够，如年底事務員 G 投稿的 Vocaloid 名曲 214 首连弹(sm19490082)，光是这一个小时手指的苦劳也值得好好钦佩一番；7 月份时隔多年复出的古参奏者へっぽこ六弦使い带来的夏季主题影视名曲串烧(sm18403273)，竖笛和民谣吉他的清新组合治愈度满分。除了选曲，阵容的豪华也非常重要，如まらしい和事務員 G 两台钢琴强强联手，外加 TEST（吉他）、ショボン（鼓）和 H.J.Freaks（贝司）助阵，五人联合奉献的一曲『Inscrutable battle』(sm18240734)。虽然选择的只是某个电视节目的主题曲，光是这阵势也足够聚集人气了。

在引言中提到的 2011 年末 nico 的一次分类调整，还有个很神奇的改变，那就是把 UTAU 并入了 Vocaloid 分类。当两者的界限被模糊，原本就处于弱势的 UTAU 是就此被埋没在 Vocaloid 的浪潮之中，还是趁此机会获得更多人的关注呢？这一年以来的表现，似乎比较倾向于后者。首先是一位名叫 cillia 的美国少女投稿的几首 UTAU 翻唱 Vocaloid 曲的作品，以完全不输于 Vocaloid 的神调教震慑住不少听者，加之她的海外身份，一时成为 nico 上的话题人物。两位 UTAU 圈的名 P——亜沙和デスおはぎ（松任谷 P）分别投稿了他们的重量级新作『吉原ラメント（吉原哀歌）』和『命短し恋せよ乙女（人生苦短恋爱吧少女）』，伴随着首张 UTAU 角色“个人”商业碟『0401 –The Best Days of 重音テト』发售的消息，让人们重新认识了这款民间开发的免费音声合成软件的隐藏实力。

前两年伴随着 Vocaloid 和唱见崛起的“ニコニコインディーズ（niconico 独立音乐）”，却在运营为其开辟独立分类后再次遭遇冷落。如今 NNI 榜单常年由少数几个门番驻守，也很少看到大牌的 V 家 P 主和唱见歌手的类似合作。回想起来，有高水平的合作曲肯定先拿去出碟，太多的免费放送对他们来说就是一种损失。商业化的弊端正在于此，所谓来自现实的无奈吧。

动画游戏部门（アニメ·ゲーム·絵）

anime art games

动画

关心 nico 动画分类的人一般都是冲着 MAD 去的。无论是传统的视频剪辑还是吐槽洗脑用的音 MAD，最重要的便是找到足够拿来鼓捣的素材和捏他。因此 2012 年虽然有着不少精彩的新番动画，能获得 nico 厨青睐的片子还是集中在某几部话题性强、吐槽点多的作品之中。年末突然袭来的那股“JOJO 大潮”便是如此。荒木飞吕彦于 1987 开始连载的经典少年漫画『JOJO 的奇妙冒险』终于在 25 年后被首次 TV 动画化，这一消息本身就能引发爆炸性的轰动效应。再加上这部片子的人物设计、台词和 POSE 都很刷时髦值，让人忍不住想好好恶搞一番。于是在 JOJO 动画开播后不久，nico 榜单便罕见地被同一部作品的各种 MAD 反复刷榜长达数周，昔日的经典即使经历时光的洗礼也依然毫不褪色。

2012 年 TV 动画的大赢家要当属推出了两部超热门新作『冰菓』和『中二病也要谈恋爱』的京都动画。相比前者正经八百的青春校园推理剧，后者对“中二病”这一流行话题的又狠又准的吐槽更是一绝，宅民在观片后纷纷表示自己的膝盖被戳成了马蜂窝。将这部动画的捏他和一些经典的中二番，如『叛逆的鲁鲁修』『魔法少女小圆』和『死亡笔记』等相结合创作出的一系列 MAD 作品，也是年底 nico 上的一大流行趋势。

除了以单一动画作品为捏他的各种 MAD，还有一种名为“复合 MAD”的创作形式，是将好几部动画中相似的场景剪辑串联合成一系列连贯的镜头，配上节奏强劲的音乐，看起来妙趣横生爽快感十足。某星人曾在月报中屡次介绍到一些以方向箭头命名的复合 MAD 作品（如“↑↑↓↓←→←→×○”），几乎每一作都有各自的看点和槽点，是 2012 年 nico 动画部门最值得推荐的看点之一。









游戏

说到游戏这部分，应该是某星人最应该反省的地方。毕竟游戏也算 nico 上捏他最多的大分类之一，但除了某个月份专门就当时突然爆红的恐怖游戏『Ib』做了个小专题以外，几乎就没有提到过游戏方面的话题了。其实 nico 的游戏分类最大的看点其实是游戏实况，有几位特别有名的实况主，其人气的旺盛程度比得上那些一线的唱见歌手。当初『Ib』能在 nico 上获得如此巨大的反响，除了游戏本身的素质之外，一位名叫レトルト的实况主投稿的题名“史上最恐怖的美术馆”的系列实况也是功不可没。游戏实况里最有趣的莫过于恐怖游戏，听着实况主面对初见的恐怖场景的各种有趣反应，还有时不时蹦出的精准吐槽，都让观众忍俊不禁。顺带推荐给正在学日语的朋友，实况很适合拿来做听力练习哦。

说到 2012 年最人气的游戏实况，那一定要提到 M.S.SProject（简称 MSSP），这是由 FB777、KIKKUN、あろまほっと和 eoheoh 四人结成的组合，相比很多实况的一人乐，像 MSSP 这样四个人一起玩闹互动的节目，混乱搞笑程度也是成倍地增长。MSSP 会同时进行多个实况系列，而最具人气的莫过于“不信血型占卜的四人众的 Wii 版『超级马里奥』实况”(sm17625191) 和“最强的工匠是谁？绝望的 Sense 四人众的 Minecraft 实况”(sm19011429) 这两大系列。在实况之外，这四个好基友还会不时投稿一些比玩游戏时还要混乱的料理动画（真担心他们的肠胃），以及和游戏捏他有关的 Vocaloid 原创曲，用他们超强的娱乐精神吸引了一批忠实的狂热粉丝。

如果说实况的看点往往在实况主的卖萌而不是游戏本身，那某些仅仅是在安静地玩游戏的所谓“游玩动画（プレイ動画）”就要靠创意取胜了。2012 年 nico 游戏部门带给人们最多惊喜的游玩动画系列，便是传说中的“友人马里奥”(sm19220627)。一位名叫 TAKE 的投稿者将我们熟悉的马里奥游戏改头换面，设计了一些难度超高的关卡拿给一个朋友玩，并把他从初体验到最后完整通关的过程录下来上传到 nico。如此鬼畜的游戏居然能够通关，围观群众纷纷对这位友人出神入化的操作水准和不屈不挠的精神表示无比钦佩，并为其封上“友神”的称号（取“友神”和“友人”的音读谐音），付出的惨烈代价是数百具马里奥的尸体……当个管子工真是不容易啊。







东方和偶像大师

同为当年呈现三足鼎立面貌的 nico“御三家”，如今的 Vocaloid 一家势力不断扩张，而东方和偶像大师的粉丝们只能退回到自己的圈子里找乐子，很难在 nico 榜单上和 V 家一较高下了。不过东方这边有个很有趣的现象——一年开催两届的“MMD 杯”原本应该是属于 Vocaloid 的竞赛，如今却完全被东方相关作品占领了；而 2012 年东方分类最热门的投稿也基本都是用 MMD 制作的，如由星熊勇仪和八云蓝主役的一段比基尼泳装舞蹈动画 (sm18294859)，还有用 MMD 再现东方红魔乡游戏原作战斗的视频 (sm16728341)。MMD(MikuMikuDance) 以后是不是应该考虑改叫 TTD（TouhouTouhouDance）了呢？

“御三家”的另一个成员 THE IDOLM@STER 偶像大师原本就是非常核心向的一个分类，受众范围相对狭窄，也找不到多少可以向大众推广的途径。2011 年 TV 动画的播出让人气一度跌到谷底的 IMAS 找到和回暖的契机，而经过整个 2012 年，当时的余温仍未散去。一些 IMAS 经典曲集结的串烧动画，如 sm17701237 的 non-stop mix 和 sm19449762 的翻唱曲专题，都能在勾起 IMAS 玩家粉丝美好回忆的同时，成为其他观众接触 IMAS 的入门教材。而以 IMAS 角色的歌声为音源的几首“人力 Vocaloid”作品，如ドリ音 P 制作的高槻やよい版『白金ディスコ』(sm19333505)，都以毫无违和感的高完成度令人啧啧称奇。话说回来，相比 Vocaloid、唱见、东方等人气分类全年无休的各种争吵嘴炮，IMAS 圈内团结和睦的氛围还是挺让人羡慕的呢。



于是 2012 年 nico 热门盘点就到此为止了。想说的内容很多，篇幅又有限，基本就是走马观花式地转一圈。2013 年也请继续关注二次元狂热 nico 月报，关于 nico 的各种有趣好玩的动画、资讯和情报让您一手掌握（这是哪里听过的广告词吗？），这里是一直陪伴大家寂寞刷 nico 的某星人，我们下月再见！▲

痛楚与寂寞的短歌

解读 Minori“救社”与“本气”之作『夏空的英仙座』

The brave under the summer sky

■文 / 如月千华
■责编 / jedi
■责编 / orangec



info

游戏名：夏空のペルセウス（夏空的英仙座）
公司：minori
监督：酒井伸和
原画・人设：柚子奈ひよ、高崎まこ、庄名
剧本：御影、鏡遊、竹田
音乐：天門、柳英一郎
发售日：2012 年 12 月 21 日

你是否对快乐说"是"（yes）？
哦哦，我的朋友哟，那么你也对一切痛苦说了"是"。
所有的一切都在互相的爱之中紧密相连，息息相关。

——弗里德里希·威廉·尼采

引言 foreword

购买力高涨的圣诞节往往是西方国家大打促销的时间，受到西方经济和文化严重影响的日本自然也不例外，但是对于阿宅来说，这一规律并不太管用。毕竟会在这时间大笔消费的都是过着现充生活的高帅富和白富美，对于大多数卢瑟们，圣诞不过是一个三次元的符号，阿宅所做的还是与平时一样在电脑平面前撸管，只不过事后空虚寂寞冷会翻倍而已。

于是我们翻开历史上的工口游戏发售表就可知在圣诞期间推出的大作和名作屈指可数。当然，也有一些厂商故意要在这个不合时宜的时间高调地将自己酝酿了很长时间的作品推上战场。比如前年年底的『白色相簿2』便是"恶毒至极"的典范，年末时期工口游戏玩家的炮火几乎都集中到这款"脱宅神作"之上。而到了2012年年底，虽然话题没有『白色相簿2』那般火热，但玩家们的话题还是比较集中地落在了minori被称为"救社的本气之作"『夏空のペルセウス』上。

minori选择在深冬时节推出一款"夏物语"，而且还是将工口作为卖点之一的作品，这的确颇像时刻展现自己与众不同的"少数派"所做的事。这个标榜着讲述"痛楚"的故事，怎样体现他们的"少数派精神"，能否实现"拯救公司"的目的，也就成了玩家们——不管是青是黑是粉是厨——关心的话题。





逃避的脚步 the step of escape

阴暗的病房，血和消毒水的味道，彻骨的痛楚……

在妹妹恋的呼喊中，主人公远野森罗从来自过去经历的梦中醒来，才想起来他们正在巴士的旅途之中。而这场初夏时节之旅的目的，是逃避。

兄妹两天生拥有一种能力，他们触摸到他人时，对方的痛楚就会被动地转移到自己的身上。从小就父母双亡的两人，便一直因为这能力被人反复地利用，生活辗转不定。从各种意义上，兄妹俩看够了人的阴暗面，也尝尽了各种痛苦，留下疲惫的内心相依为命。在生活中，对他们兄妹而言，他人只不过是"疼痛"的代名词，而过度与周围保持距离的他们，在别人眼中也是眼中钉。

妹妹恋在多年的辗转中形成了别扭的性格，不相信他人，并且诅咒自己的力量。但哥哥森罗在内心深处，隐约还记得慈爱的母亲在生前留下的话语："你的力量一定是有意义的。你们兄妹两人拥有同样的力量也一定是有意义的。总有一天需要它的时候会到来，这是上天赐予你们的重要礼物。"尽管早已模糊的声音可能是自己将记忆美化的结果，也可能是母亲善意的谎言，但森罗却一直铭记在心。

"这次你可别再多管闲事了。"妹妹这样郑重地叮嘱，森罗也只是随口答应了一声，把头望向飞速行驶的列车窗外。







这一行的目的地，是一个名叫天顶村的偏远村落，没有医院没有便利店，距离临镇坐车需要一个小时车程，听起来偏僻得吓人。但是对一直想要逃避与他人接触的兄妹俩来说，这才是理想的环境。在这里，兄妹住在远房亲戚提供的住所——一座位于村外人迹罕至的神社里，每天在村里唯一一座算上他俩一共只有五名学生的学校上课。

学校里的三位同学便是他们最常接触的对象。其中一人是远房亲戚家的女儿皆川翠，喜欢游泳的她，今年春天在山上散步时失足而受伤，现在腿上还绑着绷带；另一人是村里有钱人家的千金菱田菖蒲，去年的车祸中她失去了父母，如今虽然每日都面带无忧无虑的笑容，但内心依然留着无法逝去的伤痕；这两位少女都算得上是性格强烈的人物，但是最后一位少女的存在更震撼了兄妹俩的内心——泽渡透香，她身患现代医学无法医治的绝症，被告知已经活不过这个夏天，可是她自称为了留下回忆，而每天都强忍着常人无法想象痛苦坚持到校上学……

在这里，世界非常狭小，生活也很单调，甚至连手机都不需要，但却令森罗产生了一种安心感，就连从来容不得他人的恋也渐渐显露出接受他人的迹象。环境的改变让森罗体验到了从未体验过的东西。一直以来他深知世界上充满了“痛楚”和“恶意”，并且带着妹妹逃避至今，逃到这个地方。然而，在这里迎接他们的不是“恶意”，而是无比淳朴的人情；那么“痛楚”呢？他知道了少女们各自怀抱着不同的痛楚，而他又具有解除这种痛楚的能力……再加上，他的内心也一直希望能够找到这份力量存在的意义，于是他便不禁地思索，自己是否也能够改变一些什么。



皆川翠：其名为逃避 Minakawa Sui



翠的家是村里比较大的家族，她是同辈七人兄妹中最小的一个，受到哥哥姐姐们的影响，在与人交往的时候会表现出一些老气，这让她本人比较在意。不过也正因如此，她比其他人都更爱操心和爱照顾人。

面对突然远途来到这里的远野兄妹，她的关怀可谓无微不至：主动接送上学、问寒问暖，还常常把家里做的饭菜带给兄妹俩。或许是感受到了她的真诚，也或许是被她充满活力的笑容所感染，森罗选择了把她当做自己的“同伴”，将自己兄妹身上的秘密告诉她，并帮助她治疗腿上的伤，取而代之要求她在平时帮自己打掩护，不让别人怀疑。森罗称这是“交易”，可翠则颇为不满地纠正为“心愿”，冷冰冰的行为一下子带上了暖意——实际上，就算森罗不为她治疗，她也愿意帮助兄妹俩保守秘密，翠就是这样的女孩子。

随着翠和森罗逐渐走近，狭小的世界里周围的反应也很明显，菖蒲和透香抓住机会对两人打趣这不用说，而就连对他人一向冷漠的



妹恋也认同了两人的关系。“森罗能交到正经的女朋友变得幸福我自然也会高兴，如果对方让森罗不幸我也会全力除掉她”——这也可见翠的确是一个可以信赖的好女孩。

在与翠的交往中，森罗逐渐了解到从小在一起长大的三位少女之间的感情深厚，而另一方面，翠对于这个养育了她和好友们并留有无数回忆的小村子，更充满了热爱之情。由于爸爸常常担任村里人商量事情的参谋，所以她对村里大大小小的事情都比较了解，偏远、落后、人口逐渐减少的现状，更让她对村子不容乐观的现状感到担忧。同时，翠内心隐藏的问题也渐渐显露出来：每当森罗或者同伴们说起村外的话题，翠的脸上都会出现异样的神情，森罗提出毕业之后两人一同到城市去同居，她竟然神情恍惚地低声说到：“我的腿……还痛。”可这个时候，她受伤的腿在森罗多次治疗之下已经痊愈了……



经历了数次事件，森罗得出了自己的结论，翠在害怕或者讨厌着村外的世界。翠的家里有一个惯例，就是必定会让自家的子女离开村子外出生活，多年之后为村子带回新的知识和血脉，而翠在毕业之后也不得不走出村子。眷恋故乡的翠将腿上的伤当做借口，为自己捆上了枷锁，逃避着即将到来的现实。森罗虽然治好了翠肉体上的伤，但这只是治标不治本，因为翠真正的“痛楚”，发生在内心的深处。多亏了翠的存在，森罗懂得了与人接触的温暖，改变了怯懦的内心，因此他也希望翠能够改变，能够一同获得幸福。



可是一天，当着大家的面，翠再次因为离村之事情绪失控，这一次森罗终于明白了自己的理解与翠内心的误差：翠不是排外，而只是太喜欢这个村子，比任何人都喜欢。而过去的经历让森罗明白，过度的好意对他人来说可能会变成恶意。尽管平时不会表现出来，森罗总是暗自，甚至在自己也没察觉的无意识中努力地揣测着周围的人的内心，总是怀疑着他人的一言一行，就连“喜欢上一个人”,“接近一个人”这样单纯的感情和行为也会去怀疑是否由于某种利益的驱使。翠过于极端的反应，让他产生了一种误会：她为了缓解村内少子化严重的情况，为了挽留森罗不离开这个村子而提出与他交往。

在透香一个耳光过后，森罗才惊醒，自己首先应该去相信翠，而非去怀疑她。于是连滚带爬地来到翠的跟前，希望能够听到翠全部的心声。当然，他也明白将心里话全盘托出并不意味着问题就能迎刃而解，甚至可能出现不可修复的伤痕……但是，从小在残酷的环境中成长起来，一直努力地逃避着他人的恶意，并为了逃避而来到天顶村的他已经决定，不再逃避眼前的“痛楚”。

而翠这一边，离开村子的人，包括他的哥哥姐姐们，没有一个归来的现实的确将她逼至内心的绝境，因此希望森罗能够留下，害怕他离开的想法是真的。但最让她害怕的，却是当森罗提出一起离开的时候，想要抛弃深爱的故乡和家人，点头答应的她自己……

这时，满心欣慰的森罗则再次提出邀请，希望和翠一同离开村子，到外界去学习，开拓视野，这样才能理解人们离开村子不愿意归来的原因，才能从根本上改善村子的现状。这一次，翠终于面带笑容地点头，真正开始构想自己的未来。

菱田菖蒲：其名为恐惧 Hishida Ayame



菱田菖蒲是三位少女中最难以捉摸的一位。从她身上可以归纳出天然、冒失、不谙世事这一类偏向淳朴的特点，但同时她情绪变化很丰富，常常毫无征兆地做出让人意外的言行。明明自称文学少女，每天放学后都占据着学校的图书室，却每天都在图书室里睡觉；失去父母的她决定毕业后离开村子，便花心思在研究着都市的文化，可却没能正确理解流行，总是做出与时代脱节的事或是说出死语；在三人之中她是年长的姐姐，却常常显得像小妹妹一样被周围疼爱……

对待她，森罗没有戒心，这便也让森罗能够很轻松的与她交往。不过在笑容和天真的面容背后，她为了直面失去双亲的痛苦，为了能够自己一个人生活下去，而努力地想要改变自己。她阅读更多的书籍，了解更多都会的知识，为的就是要走出自己的箱庭世界。察觉到这种心情的森罗，不由得问道：这样做，很“疼”吗？她缓缓地回答道：要说不是，那便是假话呢。

至今，她回到家中眼前也总是会浮现出父母的种种，夜晚也难以入眠，这便是放学后她总是待在图书室里打盹儿的原因。这，就是菖蒲所背负的“痛楚”所在，这种“痛”有别于至今为止森罗所接触过的“肉体”或是“物理”上的疼痛和伤害，是完全属于精神的痛楚。那么他的力量可以帮助她缓解这种痛苦吗？借着一次看手相的机会，森罗做了一次实验，可没想到一次就“成功”了。

森罗的确很干净利落的将缠绕着菖蒲内心的阴霾彻底揽走了，可以那一时刻开始，原本作为一个大家闺秀保持着乖乖女形象的菖蒲，言行变得肆无忌惮起来。她无视学校的规定，不理睬别人的感受而擅自行动——这些看起来还算是平时的菖蒲那悠闲自在的性格的加强版，可见她说出“不再因为爸爸妈妈那些无聊的事而烦恼”这样的话，周围则不得不都皱起了眉头。经过与恋和翠商量，森罗明白了，他从菖蒲内心移走的并不是痛楚本身，而是造成她“疼痛”的主因——她的恐惧心。一直以来让她日夜难寐的是对失去父母的恐惧感，没有了这种感觉，自然会变得比平时更加快活自在，但这也意味着她没办法为失去父母而悲伤了。

影响还不只这一方面。每个人之所以严守规则，在意别人的眼光，很大程度上都是因为害怕受到惩罚和来自他人的负面情绪，从小就特别听话的菖蒲更是如此。如今没有了恐惧心，她名符其实的无所畏惧，也不害怕痛楚，所以才会做出各种过激的行为。面对这样的结果，森罗非常自责，却没办法将“恐惧”这种感情还给菖蒲。于是只能尽量多陪着她，以免她做出太多反常的行为。

随着日子一天天过去，村中传起菖蒲精神失常的风言风语，连菖蒲自己也开始查觉到自己的不正常。她那纯真的笑容渐渐从脸上消失，并开始感觉到混乱和痛苦——但依然没有任何恐惧之感。

这时候，森罗忍不住向她坦白了真相，告诉她是自己破坏了她的内心……而菖蒲并没有怨恨森罗，但提出要求他带自己离开这个让自己痛苦的村子，去一个没有人认识她的地方。那样的话，父母的存在也不会令她感到混乱了。











森罗无奈地答应了，不过也暗自下决心，准备用刺激疗法让菖蒲重获恐惧心——让现在受到菖蒲重视和依赖的他自己在菖蒲面前陷入生命危险……如果能唤醒她，即便自己死去也无所谓。可是没想到在森罗与菖蒲约定离开村子的夜晚，同时也是森罗要实行计划的时候，恋竟然手持菜刀出现在两人面前。表示不能允许两人离开的恋一刀刺向菖蒲，被森罗用手臂挡了下来。在流淌的鲜血中，森罗感觉到了妹妹眼中的疯狂，但是对死毫无恐惧感的菖蒲并不示弱，要求恋放行。当在森罗的呼喊声中意识到不论是自己还是森罗死去，两人都不能继续在一起的时候，她想到了父母留下自己而去之后感受到的孤单，终于在恐惧中跪倒在地，泣不成声……看到这场景，恋也像是失掉兴趣一般将菜刀扔向一旁——原来这也是她和在旁边看戏的透香串通起来演的一场戏，只不过或许演技中混入了几分狠心。

重新找回了恐惧心的菖蒲，并非只是单单取回了失去的东西，更重要的是，她和森罗一起深深体会到了痛楚和恐惧的重要性。因为有疼痛，才有生存的实感，因为有恐惧，才会有生活的动力。越过痛楚和恐惧的难关得到的笑容，才拥有比任何东西都闪耀的希望。



远野恋：其名为寂寞 Toono Ren



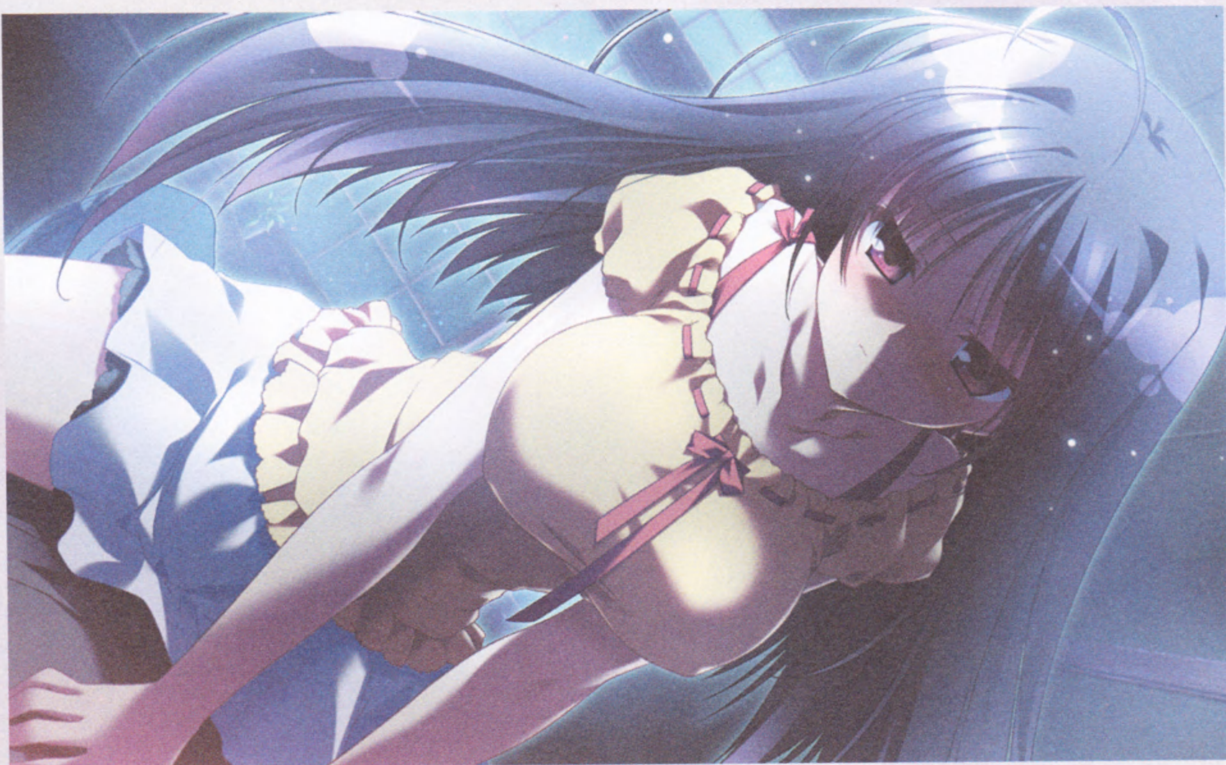
“如果世界上只有我们俩就好了呢。”

每当森罗试图与他人走近，恋都会忠告，只有自己才能理解森罗，只有他们兄妹才能真正做到互相支撑。从某意义上来说，恋的主张是正确的。要想隐瞒自己的能力在人群中活下去，就根本无法与人正常交流，而一旦自己的能力暴露，除了利用之外迎接他们的还有更多的恶意，理解也无从谈起。更别说由于能力的存在，他们接触到别人就会感受的痛苦，唯有拥有相同能力的兄妹俩之间,才存在真正的互助。

恋是深爱着森罗的，这种爱不仅仅是兄妹之爱和男女情爱，或许这种爱意能够超越一切感情。每当恋表示想与哥哥森罗越过兄妹之线，她都会强调，她是认真的。世间的伦理她从来没有放在眼里，因为对她而言世界的其他存在根本毫无价值，森罗就是世界的全部。森罗明白妹妹这“不同寻常”的感情,但始终视而不见，也无动于衷。可是兄妹俩来到天顶村，生活渐渐稳定下来之后的一天，森罗目睹了恋迟来的初潮到来的一幕。当晚，真真正正地从“女孩”成为了“女人”的恋，向森罗发起了进攻……

此后，森罗仿佛着了魔一般，无法控制自己的欲望，兄妹俩的行为逐渐变本加厉，直到在恋的设计之下让翠在学校中看到了两人交欢的一幕。翠惊恐扭曲的表情和飞快消失在视野中的背影才让森罗惊觉自己的异常。这时恋才告诉他，是她利用能力移走了森罗内心的理性









思维能力，放大了肉欲对身心的影响。这样一来，一直以来束缚着森罗的伦理观念和罪恶感便消失得无影无踪，以至于会完全按照恋的计划仅以本能行事——这揭露了一个事实，森罗一直漠视恋的感情并非他不在意恋，他自身也渴望着与恋的结合。

如今事情已经演变到无法挽回的地步，恋表示，翠过不了多久就会忍不住将她所见的场景告诉别人——当然，这并非是想要加害于兄妹，相反，以常理来看正是为了兄妹着想才更可能将事情告诉别人——而恋想要达成的目的就只有一个，逼迫森罗做出抉择，是选择她，还是选择世界。果不其然，数日之后，翠的家人来到兄妹所居住神社，将恋带走，兄妹俩就这么被隔离开来。可在这期间，恋也一直在等待森罗的回答。这时，一筹莫展的森罗在透香的点化之下，内心总算开阔了起来。

对他来说，如果恋不是妹妹，他内心就不会如此苦涩难耐。但若不是妹妹，也就不会爱得深入骨髓。恋从懂事开始就一直活在他人的负面感情的阴影之下，他自己虽然也在同样的环境中长大，可至少在朦胧的记忆中还能找到来自母亲的温柔，而恋连这一点点人类的温柔都几乎没有体验过，所以只能依赖他。从小开始，他就一直保护着恋，保护着作为妹妹的恋。在“恋”和“全世界”的究极选择中，毫无疑问，恋是希望他选择自己。但是他明白，如果选择恋，那么可能他们今后的生活将暗无天日。他希望恋能得到普通的幸福，希望时不时挂着飘渺的笑容的恋，能在阳光之下生活。但是他的真心却违背了自己的愿望，并且他自己也并不认为自己的所做之事是错的——明白了这一点的他，其实已经做好了觉悟。



一个夜晚，翠慌忙的打来电话告知恋突然失踪，而森罗则在恋喜欢的一片花田中找到了那娇小的身影，将她抱在怀中。面对忍着不让眼泪流出的恋，森罗这样说道：已经够了，不用再对我抑制能力了，不用再对我隐藏自己的“痛楚”了。——是的，森罗终于明白了恋隐藏多年的秘密。

传递他人痛楚的能力，因为这种力量的存在，对他来说，“痛楚”这种东西是相当明确的存在，而非是需要去体验才能知晓的概念。而正因如此——正因为自认为对痛楚了如指掌，他才会无法理解拥有同样力量的恋的“痛楚”。恋从未对他吐露过烦恼和痛苦，甚至总是用自己的力量抑制住自己的痛楚不让他发觉，这让他一直以来都忽略了自己的妹妹内心隐藏的定时炸弹。

如今，失去亲人的寂寞，对他人的嫉妒、无人能体会的伤痛……拥抱着她颤抖的身体即使不需要力量也能感受到她内心的悲伤，至今为止在恋心中积蓄起来的“痛楚”化为巨大的泪珠透过颤抖的眼神倾泻而出。

次日清晨，在翠的帮助下，两人偷偷乘上了离开天顶村的巴士。

在这个世界上，已经不存在兄妹两人的容身之所。

目的地，未定。计划，未定。

但至少，他们两人将会永远紧握着对方的手，相互支撑着地生活下去……



议论：所谓痛楚和寂寞 pain and loneliness

『夏空的英仙座』是一部讲述“疼痛”，围绕着“痛楚”展开的故事。那么，什么是疼痛呢？

“疼痛”，是人们在日常中频繁接触的词语，但真正对这两个字有深入了解的，或许只是少数人吧。

在汉语中，“痛”是指病人身体内部的伤害性感觉，而“疼”则是指余痛，疼痛一词中疼在痛之前虽然看似不合逻辑，但实际上它却反映出“疼痛”这种感觉的本质：虽然痛在先，但真正可怕的还是痛后带来的心理痛楚。在西方，人们用 Pain 一词表现疼痛，它是临床医学最常见的症状之一，同时也是一种复杂的生理心理活动，是主观、有意识的感觉。因此对于“疼痛”的定义，维基百科上的描述可算很清楚明白：身体的疼痛指通常由身体损伤、病患或不良的外部刺激所引起的不舒服感觉。出于临床研究的需要，国际疼痛研究协会（International Association for the Study of Pain）将疼痛定义为“由真正存在或潜在的身体组织损伤所引起的不舒服知觉和心理感觉”。

对于“疼痛”的存在和意义，不仅仅是医学家，更有大量哲学家和神学家展开了长期的研究和讨论。人们普遍认为疼痛是象征危险的信号，促使人们紧急行动，避险去害；但提出反证的人也不少，譬如疼痛对于癌症的局限性，而长期的剧烈疼痛对机体更是难以忍受的折磨。相对于此，先人们从精神方面对“疼痛”以及“痛楚”的分析或许更值得我们深思。而众多思想中，与我们今天的话题交集最大的，便是尼采这位哲人。

作为一个快乐的悲观主义者，尼采的一生经历了漫长的病痛，并感受到了来自自身和外界的各种痛楚，在他的思想中认为痛楚的意义直等同于人生的意义。而在『夏空のペルセウス』中通过少年少女们从痛楚中寻得快乐和幸福的经历所要表现的也正是这一种思想。回头去看游戏中的三条线，我们不难发现作品想要体现的便是“痛楚”对人的意义。

天生的能力让主人公惧怕他人，惧怕痛苦。有痛，人会本能地逃避，这是人之常情。兄妹俩带着各自的伤痛一路逃避来自他人强加的痛苦。这也是理所当然，但随着他们躲避与人的交往，不知从什么时候开始，连本应属于自己的“痛楚”也一并逃避了。

逃避能带来暂时的安息，但就好像人们为了逃避痛楚，发明了镇痛药和麻醉剂这样的药物。但是逃避也好，药物也好都只是“治标不治本”，只有解决了症结所在，人的身心才能得到痊愈。

上文故事中提到的三位少女各自的症结，更多地都存在于内心之中。就如“疼痛”二字往往紧密相连、“Pain”一词包含了身体和心理的两重意义一样，人们所感受到的痛楚是无法从肉体与精神两种层面分割开来的。人们不管在肉体还是精神上所经受的痛楚，都会成为人生的基础；痛楚虽然不会直接让人成长，但通过接受痛楚，经过对痛楚的体味，这样我们才能更好地保护自己的肉体和精神，逐渐成长。就好像翠在森罗的鼓励下直面自己的“痛楚”，停止逃避，努力地做出改变。这就是正视痛苦，接受痛苦，靠痛苦增强生命力，又靠增强了的生命力战胜痛苦。菖蒲失去了恐惧和内心的痛













楚之后，尽管无所畏惧，却也失去了对生的执着，有如行尸走肉一般渐渐失去笑容。这是因为，常常折磨和烦恼着人们的痛苦，同时也磨炼了人的意志，激发了生机，解放了心灵。在恋的路线中，森罗也深刻体味到了自己的痛楚的滋味。这种痛楚正是因为他对恋深厚的感情才显得无比深刻；这种痛苦除了接受和珍视它的存在之外，别无解救途径；这种痛楚更让他明白了感受他人的痛楚并不需要自己特别的力量。

“痛楚”的背面是“寂寞”

the opposite of pain is loneliness

本作除了从正面阐述了“痛楚”这一话题，实际上也一如既往地承载了 minori 永恒的话题——寂寞。

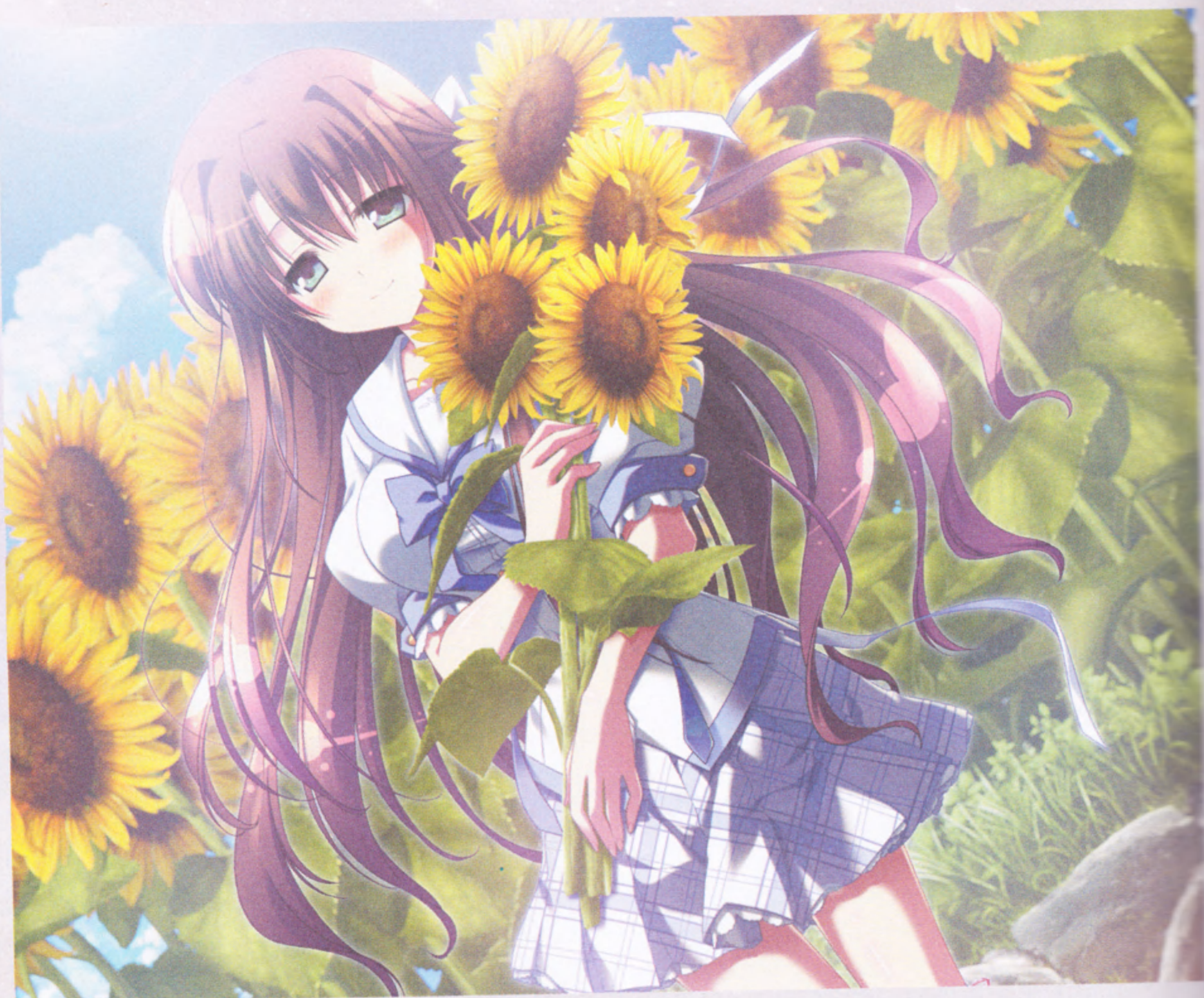
尼采曾说过，人们的痛是很难相通的，无论你怎样去体会别人的痛楚，只要不是身临其境，就体会不了。所以说，拥有各自不同痛楚的每个人，都会因为痛楚而被分隔为独立的个体，都会因为痛楚而体会到孤独。不过人终究是群居的动物，即便害怕被伤害，害怕痛楚，即便不被理解，依然会本能地想要与人相处。

与一开始对世界不抱任何希望的恋不同，森罗即便深知世界上充满恶意和痛楚，生活中总是会以怀疑地眼光看待周围，但依然努力地想要保持与他人的联系，努力想要融入天顶村这个狭小的社群，这种矛盾的心情在翠线里可以说表现得最为明显。

可是一般人的痛楚难以被人理解，那么天生具有奇异力量的他，想获得理解便更是天方夜谭，即便是通用同样能力的兄妹俩，相互之间也存在着无法理解和接受的疼痛，因此他们会相互猜疑，相互伤害，相互隐瞒。

既然人注定无法摆脱寂寞，那么人们相互渴求，是否就是毫无意义的事呢？答案是否定的，就算无法完全消除寂寞和痛楚，但人与人之间追求理解的行为和过程却有着重大的意义。因为有渴求之心，人们才能不畏惧伤痛紧握住身边的手，相互支撑，一同成长。





泽渡透香：其名为勇气

Sawatari Tohka



美丽的外貌，脸上温柔而充满包容力的笑容，近乎完美的性格，搭配上病弱带来的飘渺感和达观，透香给人留下一种并非凡间之人的印象。

平时在学校，她与大家一样，在一起聊天、一起欢笑；喜爱眺望天空和星空的她，总是以天文部员的身份，来到村子里一座两三层楼高的眺望台上，独享天空。而这些就是她所能做到的全部，为了不留下遗憾，尽力做自己想做的事，说自己想说的话，笔直地走完余生。

森罗来到这里，与透香相遇，感觉到了某种命运，他认为真正需要自己能力的人终于出现了。于是不顾妹妹恋再三的警告，他开始想办法接近透香，寻找发挥力量的机会。可是自从森罗第一次触碰到透香他就清晰的了解到，透香的病情早已严重到他的能力无法解决的程度，仅仅轻轻地触碰一下，就会从她的身上感受到来自五脏六腑的剧痛。即便如此，哪怕只是一点点也好，他还是希望能够尽可能地[illegible]这位犹如向日葵一般的少女的痛楚。



随着交往逐渐加深，在两人越过“朋友”二字界限的夜晚，早已查觉事情蹊跷的透香发起了质问，于是森罗只好无奈地向她坦白了关于自己能力的事。之后，透香仿佛变了一个人似的，冰冷地戳穿了森罗一直不愿意承认的事实：森罗是因为同情才接近她的。

“同情我的人多得是，我不需要你的同情，我只是需要真心对待我的人。”

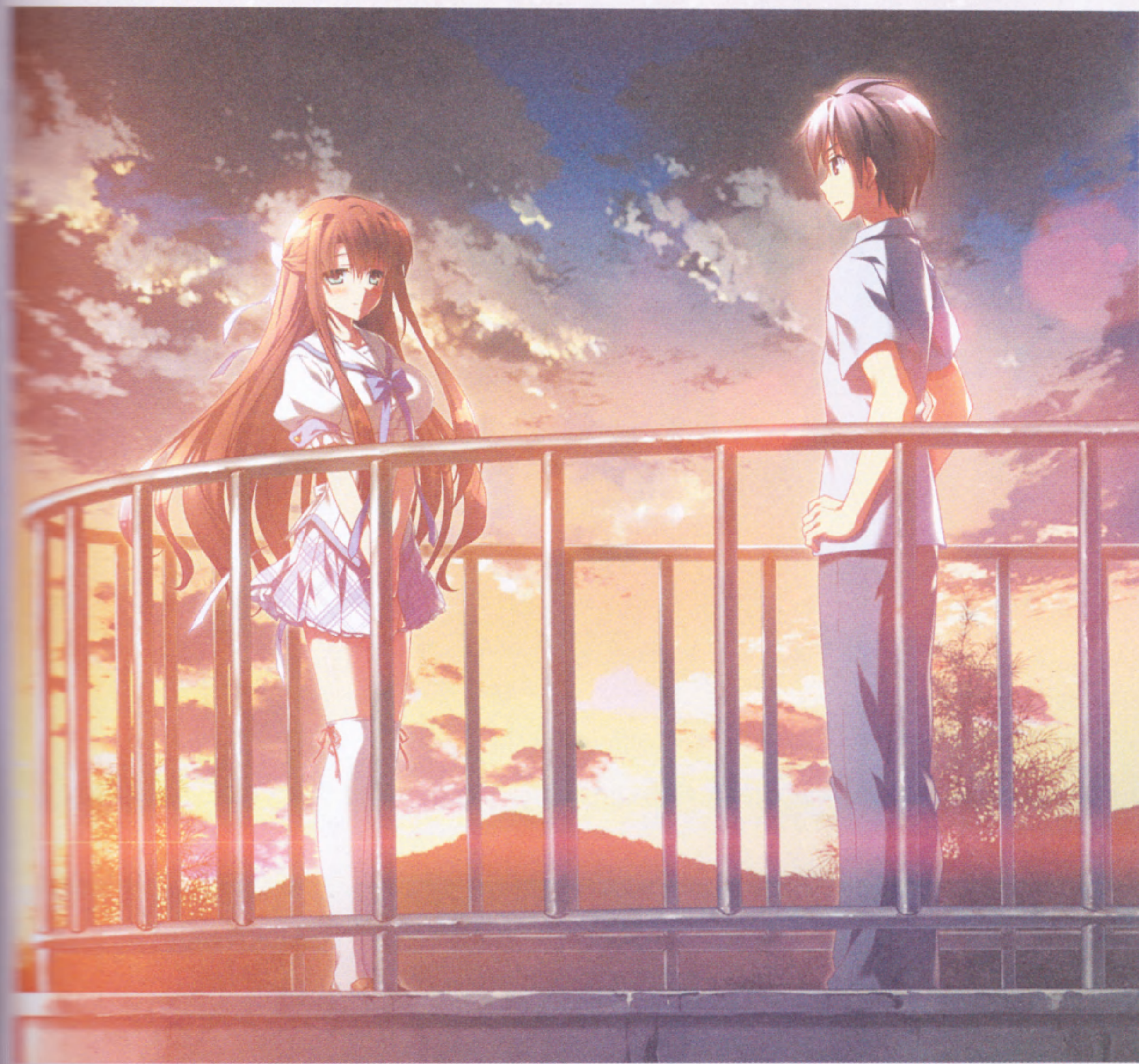
“你需要的并不是我，而是能够让你发挥力量、能够让你自我满足的‘某个人’。”

“我不想为了满足你而花费掉自己的余生，所以，再见。”

面对一句句冰冷的话语，森罗无力反驳。他想说自己不是同情，想说自己不是为了自我满足，但拿同样的问题质问自己却也不能得出坚定的回答。于是只能站在原地看着透香的背影消失在夜色之中。这时候的森罗，也感受到了前所未有的，心的痛楚。

两人就这么分手之后，一直回避着与对方的接触。森罗从自己内心的痛楚之中察觉到了自己感情的真相，尽管起初是因为同情，但自己渐渐喜欢上透香却也是不争的事实。他不想失去被透香拒绝的痛楚，失去这份痛楚对他来说就好比失去与透香一同创造的回忆，并且决定承受自己的痛苦。







到这里为止，就算故事进展过快，但主题脉络依然很清晰，大家也并非不能接受。而故事也只剩下如何收尾这样一个问题。由于以往 minori 在表现主题和人物方面一贯毫不妥协，在必要的情况下会狠心地将自己创造的美好之物破坏掉。『ef』中的雨宫优子便是这样成为无数玩家心中永远的痛，再加上“绝症少女”这样的设定在曾经的『ANGEL TYPE』中就已经有柚月未尤这位“天使般”的少女存在，于是对于 FANS 来说，本作中命运早已决定的透香会面临怎样的“最后”又是一个关注点。可是，在本作中 minori 恰恰反其道而行之……

于是森罗鼓起勇气再次约透香相见，做出诚恳的道歉并再次表白。这一次，透香并没有再用冰冷回应他，而是倾述着她自己的思念：在分手之日，看着森罗因为自己的责备而痛苦不已的表情，便已经明白森罗对自己是真心的，可是她却没有停止责备的话语。她知道如果在那时用冷酷的话语伤害森罗，自己的存在就能够永远地铭刻在对方心中——顶着病魔坚持日常生活也好，渴望着恋爱也罢，透香的坚持其实都是为了同一个目的，那就是在别人心中，在这个世界上留下自己存在的证据。这便是死亡就在眼前的她，面对残酷的命运所作出的小小挣扎和反抗——即便伤害森罗的同时，自己的内心同样承受了相同痛楚。

经过一番互吐衷肠，两人不但重归于好，更向前进了一步。于是在这个夏天，这个最后的夏天，透香终于真正找到了喜欢的人。







森罗从儿时母亲的只字片语中思索出了兄妹俩力量的本质：两人的力量单独使用只不过是转移痛楚的能力，可是如果将两股力量合二为一，有可能治愈透香的病——仿佛这种力量即是为了拯救透香而存在了一般。在透香这边，剧本提出了又一个关键词：勇气。喜欢观星的透香向森罗讲述了关于在夏空中闪烁的英仙座的神话，她认为宙斯之子珀尔修斯（Perseus）之所以能够排除万难成为英雄，正是因为他拥有无穷的勇气。而对她来说，敢于不断挑战命运的森罗就像是在夏空中为他指明未来方向的英仙座一般，为她带来了勇气。就这样，通过奇迹般的力量从命运中摆脱出来的透香，与完全失去了力量的的森罗，共同获得了明朗的未来。

至此，故事的主题最终归结到“勇气”这一词上。不管是面对命运，面对痛楚，还是面对寂寞，人们只有鼓起勇气去面对，去挑战，去超越，才能得到真正的幸福。即便这样的故事会让人留下都合主义的印象，归纳得也有些勉强和生硬，但好歹思路是清晰的，也是能被大家接受的。可是，剧情的发展却给人留下吃了一口热翔的感觉……是怎么回事呢?

问题就出在力量合一的过程上。森罗希望恋能够出力帮助他救治透香，这时的恋即便好不容易接受了透香的存在，可是却依然没办法真心祈求她的痊愈，这样一来她的力量便无法发挥，所以只能将力量交托给森罗，由森罗自己去处理。而这交出力量的方法……想必大家都能猜到了，就是各位所熟知的“补魔”！

笔者曾经对本作进行各种“最差”的预想，却没想到 minori 竟然能够远超笔者的下限，专程在如此严肃的部分设计这样标准的“工口游戏式”展开！如此相比，紧接着森罗采用了同样的方式给透香“供魔”的段子都显得没有什么大惊小怪了……



评论：救社之作？本气之作？

is it a serious work?

回想本作从发表到发售至今的半年时间，真可谓一波三折。

Minori 经历了『すぴぱら』的失利后，扔出来的这款被认为是“救社之作”的新作，起初受到了来自各界的嘲讽和猜疑。其后游戏的宣传倒是一点也不马虎，杂志报道，官方活动，同人展会宣传等等统统到位。而在游戏发售前一个月，官网放出的体验版正好收录了从共通线到透香线“处女就送你了，但我不要你的同情”为止。不得不说其切割得非常绝妙，让玩家的期待高涨起来。那么这部“救社之作”是不是成功地为少数派敛到了财？今年一月初 GETCHU 公布了 2012 年全年游戏销售排行，其中 12 月 21 日发售的『夏空のペルセウス』竟然冲上当月第一全年第四的位置，力压『ク



リザイアの迷宫』、『イモウトノカタチ』等强势作品。虽说仅凭 GETCHU 的榜单并不能完全说明问题，但看这势头，至少社长酒井伸和是不用再跳出来抱怨“赔钱”了。

“救社”我们可以看做是名符其实，那么所谓“minori 本气之作”的说法又是否可以站得住脚呢？令人遗憾的是，游戏发售之后，大家所见的是对厂商和该作怨声载道的场面。原因集中在两点之上。首先，就如大家在之前预想的一样，有着“巨乳村”之称的本作故事中收录了大量——至少对 minori 来说是最多的工口场景，四位女主角每人都有四次以上回想，而且颇为浓厚。虽然有不少老 FANS 表示很不适应，但多数玩家都评价“实在小看了少数派的工口”，“意外地可撸”，可见还是受到了一定程度的认同。只不过，堂堂 minori 的本气，就是工口么？然后，真正让情况一边倒的关键，还是剧本过短，发展过快，细节过少，结尾过仓促等等问题。就拿透香线来说，玩家们经历了体验版那意犹未尽的收尾之后，无不期待故事会有更加细腻和细致的展开。可在正式版里展现给玩家的，说好听点就是有如快刀斩乱麻一般的利落收尾，说不好听点就像是无痛人流一样简单粗暴，更别说最后的超展开。



那么，我们是否应该无视剧本完全把本作当做拔作来看？在这个问题上笔者还是想为少数派说句好话。不可否认，剧本的各种缺失极可能是少数派临时抱佛脚赶工的结果。作品展现出的故事几乎只剩下了一棵大树的主干部分，少数派往常的作品中人物对于内心感情与变化的细节描写统统被省略，因此剧本被很多玩家骂为坑爹。就游戏长度来看，以全价出售，全程游戏时间却不超过 15 小时，这的确有些坑爹的感觉。但笔者认为，这样做并非完全没有好处。

少数派作品中由于过于拘泥细节刻画而带来的沉闷与拖沓之感不复存在，略显乏味的日常交谈被简化到了恰到好处的程度，这就让故事主题的表现和人物的刻画变得非常精炼醇正，不含多余的杂质。虽然各方面都被简化，但正所谓麻雀虽小五脏俱全，表现手法以及表现的思想依旧是 minori 的味道，整部作品好比一首精干有力短歌。从这种角度来说，该作给予了笔者不错的阅读感，可以看得出镜游等几位写手除了在工口方面打了鸡血之外，对文字还是很下了功夫。

在人物的塑造方面，本作的表现也可以用精干有力来形容，男主角森罗自己对痛楚的体验和理解在游戏的过程中逐渐完善了他自己的人物形象。而森罗在痛楚中努力想要取回的东西——四位少女的笑容，正可以说是她们魅力的体现：翠阳光般的笑容，菖蒲天真无邪的笑脸，透香温柔而豁然的微笑，恋狡黠调皮的笑……别的不说，就算把本作纯当做妹系作品，恋的存在也足以让妹控们吃下三碗饭。

至于其他方面，我们也点提一下：由于是赶工制作，我们也就没办法期待少数派能带来精美的全动画 OP 了。酒井伸和曾经吐苦水说制作一个 OP 动画就需要花费 4 到 6 个月的时间，而『夏空のペルセウス』从发表到发售还不到 6 个月，其结果可想而知。不过即便是全动态制作，这 OP 也是能看的——这完全是因为音乐的加成。主题曲『The Brave Under The Summer Sky.』换回了惯例的歌姬原田ひとみ，歌曲从平缓到跌宕起伏的变化便是从痛楚中鼓起勇气挑战命运的号角。BGM 一如既往由天门与柳英一郎联手打造，『sister』、『tohka』等出镜率比较高的曲子都具有恬静而忧伤的气质，为气氛渲染和人物感情的表达提供典雅的舞台。

好了，说完了救社的『夏空のペルセウス』，作品发售也已经过去一个多月，minori 还安然无恙，那么是不是可以看到『すぴぱら』续作的消息了？（但愿在杂志上市前别黄掉 233）▲



仲夏灯火映侧颜
向阳葵花奏乐弦
■ 文 / 浅色回忆
■ 责编 / 如月千华、jedi
■ 责编 / orangec
るーすぼーい和他的社会派GALGAME

2004 注定是平凡的一年。

那时股市还没大跌，那时房价尚未疯涨。千禧年的喧嚣刚刚在人们的脑海中淡化，平静和稳定成为对那年最好的形容词。新闻时事中，值得提起的仅仅是普京的连任、刘翔的夺金。屏幕里的二次元世界，各家厂商也不约而同地选择了守成。『Seed Destiny』、『攻壳 GIG』、『飞跃巅峰 2』与『Macross Zero』等等名气够大却不够耀眼的续作占据了大部分的时段。

然而这一切只是暴风雨前的宁静，追溯往事，9 年前的我们不会认为普京能一直连任直至成为俄罗斯的新沙皇；也不会相信雅典之后的刘翔面临着两次无奈的退场；更没有理由察觉，在印度洋那风和日丽的平静海面下正酝酿着一场百年不遇的海啸。

2004 注定要成为一个开端。

像大多数迷茫的毕业生一样，るーすぼーい（LooseBoy）也曾在话剧剧本家和房屋中介人这两个职位间摇摆不定。也许因为散漫随意的性格，最终他在这年的年初放弃了成为一名普通社会人，转而向自由度为先的游戏同人社团投出申请。

于是，名为 CircleMebius 的同人社团中多了一个新人。在 TM 社『Fate/stay night』和 KEY 社『CLANNAD』的耀眼光辉下，るーすぼーい开始了他与众不同的创作。

此时，还没有人知道会发生什么。9 年前的我们不会认为 TM 能满足于若干年靠一部『Fate』吃老本；也不会相信『CLANNAD』就是 KEY 社的极限；更没有理由察觉，这位初入行的新人剧本未来会和另一家刚刚公司化的社团制造出多么剧烈的化学反应。

但现实是，这些事情终将、注定并且已经发生了。



春芽，寂寞一点寒灯在，酒熟邻家许夜沽



STORY 表：和风小镇的人鬼情未了

某个喧嚣的夏日清晨，男孩带着妹妹离开了城市里的家，电车、汽车、步行，奔波辗转一天后，终于来到一座深山中的翠绿小村。对于他们来说，这并不是令人兴奋的野游。而是被遗弃后无奈的抉择。幸而，寄养他们的新家有个温暖的环境。尽管每天只是粗茶淡饭，但与和蔼的婆婆乙女、有些天然呆的女孩佳叶度过的每一天都是之前未曾体验过的轻松快乐。

るーすぼーい（以下简称 Loose）的处女作『夏之灯火』就这样在有些俗套的序章中展开，像无数的凡作一般，主角佑也和佳叶理所当然地从陌生变得熟识，一起在河边愉快的玩耍，一起掉进枯井绝望地待援。种种喜怒哀乐让他们成为形影不离的好朋友，佑也送给佳叶一朵玻璃樱花做信物，两人过家家般立下了“长大后做佑也的新娘子”的约定。

如果按照这个节奏发展下去，该作大概会成为除去 BGM 毫无特色，很快就会被人遗忘的作品吧。不过 Loose 毕竟是将来要迈入一流 galgame 剧本家行列的男人。随着佳叶线的深入，从九尾狐的灵体意外融入佑也的灵魂后，故事的发展走向逐渐变得有趣起来。

在一场司空见惯的日常拌嘴后，佑也一气之下偷回了送给佳叶的玻璃樱花，并且鬼使神差的把樱花藏去了神社。结果本意只是气气佳叶的佑也在离开时误入结界，结界感应到藏在他身体里的九尾狐，不分青红皂白开始攻击。佑也在突如其来的咒术攻击中身负重伤，此时再后悔不该和佳叶吵架也已经来不及，随着意识渐行渐远，他只来得及对伏在身边恸哭的佳叶安慰道：不要哭。

之后，佑也就这样闭上了双眼。

一开篇就让男主陷入生命危险中的作品不在少数，但肯老老实实让男主挂掉的作品却寥寥无几。但 Loose 偏偏就发出直球，直接宣告佑也已经成了鬼魂。这也是 Loose 第一次展现他的反常规喜好——通过玩弄读者心中已经固化了的 galgame 套路来达到跌宕起伏的效果。

故事还在继续，死亡当然不是终结。在这片人与妖共同居住的土地上。鬼魂居留于世好似也比别处更容易一些。八年后，佳叶和妹妹澟已经成长为亭亭玉立的少女，佑也则作为鬼





▲▼长大之后的佳叶和凉



魂中的异类——能成长的鬼魂在村中游荡。机缘巧合，本不应该存留前世记忆的佑也认出了长大的佳叶和妹妹，于是在乙女的施法下，佑也从灵体恢复到了实体。但由于怕被神社主持玲司识破，所以佑也没有公布身份，对外号称是暂时寄住在乙女家的少年，但不管怎样，一家四口又回到最初的那段其乐融融的时光。

然而问题依旧存在，虽然佳叶和凉逐渐察觉佑也身份的真相并欣然接纳。但令人奇怪的是佳叶不论遇到什么事，都会维持着微笑的表情，并且在佑也回到这个家之后，本就虚弱的佳叶身体更是日趋恶化。表面平静的生活在乙女举行的仪式中轰然崩裂，原来佑也之所以在鬼魂状态还能成长，是因为寄宿在他的魂魄中的九尾狐不断吸收周围的精气，顺带提供的养料让他的鬼魂也随着年龄成长。可当佑也再次得到实体，九尾狐从周围空间吸收的精气也随之增加。身体虚弱的佳叶便首当其冲，病情恶化。乙女为了祛除佑也灵魂中的九尾狐，打算以自己的生命为代价施行净化仪式。但明白了一切的佑也无法看着乙女为自己牺牲，仪式被强行终止，佑也的身份也被赶来的玲司识破。

不过此时佑也已经坦然接受了自己必须消失的命运，和玲司定下三日之约后。他和佳叶互道真心，两人共同度过剩下的每一天，他也明白了佳叶之所以一直压抑着自己的感情，是因为她依旧记得八年前死别时佑也说的“不要哭。”

再长的道路终究也会抵达终点，太阳第三次升起，随着仪式的启动。哭泣的佳叶和佑也相拥在一起，随着身体逐渐变淡消失，他第二次走向死亡。

关键时刻，在佑也的灵魂即将被宇宙的终极吞没之前，九尾狐从他的灵魂中分离了出来。自述它原本为了保护万物而生，可一直以来，依靠吸收精气长生不老的它只能伤害到别的生物或者因为自身的长生而招来更大的灾祸。本已对世间失望的它看到乙女，佑也乃至佳叶的行为后，突然明白了也许保护万物并不需要自己有多强大，重要的是能否影响到他人。九尾狐利用仅存的灵力把佑也的灵魂送回了现世，并且把保护的任务传承给了他。

于是，微弱的灯火得以保存。
活着，就是为了开辟道路。

IDEOLOGY 里：星星灯火下的观念表达

社会派的主题思想、精妙设计的 trick、多角度的人物——Loose 风格的三大特点在『夏之灯火』里已经有了不同程度的体现。首先，让我们用世界观、人生观、价值观来衡量一下 Loose 剧本里主题思想和表现形式。

我们，在生存着的同时也忘了许多的事情。
也舍弃了 …… 重要的东西 ……
那一天，将最重要的宝物捧在怀里的那个遥远的记忆，也被锁了起来，然后就这样继续活下去么?
…… 成长，就是像这样的东西么?
不需要的东西只要舍弃就行了么?
如果将至今为止的辛苦全部舍弃 …… 这样就能幸福的话。
那么，生存就是这样的东西吧。
如果辛酸的事情和生存是不能两立的话，那我们为什么还能继续生活下去呢?
世界依旧运转。
不管我们抱着什么感情，也必须原封不动的全部接受。



这段是鬼魂状态的佑也刚刚找回记忆时的独白。如果对Loose的作品有了解，想必你肯定会想起『车轮之国』中法月的名言——“万物皆流转，即使某处有多少的善恶分踞，今天的太阳依旧会从东方升起。”Loose把世界视为一架精密准确无关善恶的机器，在这架机器的运行中，所产生的痛苦总是多于幸福，就算你地位显赫，想要配合这台机器的运行，也必须在舍弃回忆和畸变自我中进行二选一，『车轮之国』中法月和贤一就是最好的例子。那么，在这样的世界下，我们应该如何面对呢?



一直以来，我想不断地变得坚强。
但是，我并不坚强，
太弱了，又没用又脆弱，我的灯火，轻轻一吹就会消逝。

佳叶的手，对我的内心而言犹如点燃了一盏温柔的灯火。
最后的夜晚，
我把那一点明亮作为依靠，置身于黑暗之中。

如果我明天就死去的话，
我，想要对眼前的人展露微笑。





Loose用“灯火”的意象告诉了我们答案——如果说我们每个人都是一盏小灯，单独放置在残酷现实的茫茫夜色中，微弱的灯火起不到任何作用，一点风吹草动都可能把灯吹熄。但如果我们把自己摆正位置，微弱的灯火便成为他人前进中的指引和依靠，反过来他人的灯火也可以给我们提供照明。也就是所谓乙女口中的“活着，就是为了开辟道路。”

也许有人会说，说了这么半天。Loose要说的就是“互助”两个字嘛。虽然最终要表达的是这个思想，但在Loose笔下，或者说大部分日本作家笔下的“互助”并非是类似我们常听到的“一根筷子容易折断，一把筷子折不断”这种带有教育味道的寓言。也许是日本人骨子里那种极端的“谦和”，或者说自卑在作祟，就像『夏之灯火』中的灯火，Loose从头到尾也没有表现众人意念相凝，努力克服困难，而是大家各就各位，努力去体会去感受对方的内心。其中会有付出，也会有牺牲，但大抵是以不计回报和完全自愿的形式来表现，然后这种付出和牺牲的精神感召了其他人（照亮道路），实现了心中灯火的传递。或者说，他们更多强调的是做好自己，很少会放眼于整体。



所谓价值观，是一个人对客观事物的意义所作出的总评价。德国哲学家施普兰格尔把价值观分为六大类：理论（经验、理性）、政治（权力、影响）、经济（实用、功利）、审美（形式、和谐）、社会（利他、情爱）及宗教（宇宙、奥秘）。在 Loose 的作品中，往往安排着一场经济价值观和社会价值观的对抗。『夏之灯火』中维护村子宁静的驱灵主持玲司；『A Profile』中主角选择保护莉寿放弃美樱；『车轮』里掌控一切的法月将臣；『G 弦』里以一己之力报复社会的魔王，这一系列人物和事件所代表的便是经济的价值观。而作品的主角和主线剧情，代表的便是注重利他和情爱的社会的价值观。不管是法月也好，魔王也罢，虽然他们有着强大的权力，但是他们的目的并非是追求权力，而是不择手段达成目的，因此他们的价值观里的主要部分是经济的而非政治的一面。

因此在 Loose 的笔下几乎没有真正意义上的坏人，故事双方由于价值观的不同而走向对立面，这就加重了读者的两难选择。虽然结果当然是主角迎来 HAPPY END，但有着坚硬冷漠的世界观做舞台背景，Loose 的 HAPPY END 仅仅是在黑暗中看到一丝光明的类型，而不是王子与公主从此过上了幸福的生活。毫无疑问，Loose 对社会的体验是深刻的，因为他并没有单纯地站在某一方去批判另一方，而是把冷酷和温暖摆在一起，同时解明双方所背负的东西和面临的困境，交给读者自己选择。



夏生，等闲变却故人心，却道故人心易变



Works 表：少年少女们的侧身像

2004 年下半年，跑到福冈的 Loose 参加了本地同人社团 mixed up。当时『夏之灯火』在同人圈里已经积累下了一些人气，有这样的剧本家加盟对 mixed up 本是好事，可他们怕庙太小没法做出满意的游戏，于是便邀请同为福冈本地的社团有叶と愉快な仲间たち共同制作一款 GALGAME——这就是『A Profile ア・プロフィール』(2006 年复刻为完全版『その横顔を見つめてしまう ～A profile 完全版～』)。

『A Profile』无疑是商业化成功的典型。Loose 的剧本配上已经有些名气的有叶的画，在当年就卖出了一万份。但 mixed up 却也因请来强大的合作伙伴而失去独立的地位，因为他们所遇到的是在此后几年内迅速蹿红的三矢息，作为有叶と愉快な仲间たち的 BOSS，也是后来的 AB2 的总 BOSS，其堪比芙蓉姐姐的脸皮厚度和类似郭菊花的商业思路是 AB2 迅速成功的关键，而拉拢住 Loose，吃下 mixed up 只是他计划的第一步而已。

言归正传。比起『夏之灯火』,『A Profile』的剧情强度犹如点燃二踢脚和发射长征火箭的差别。故事的主角叶山真之出人意料地是个每天准时回家温习功课的好学生，早晨叫妹妹起床，学校里和基友快音打打闹闹，课间再调戏一下青梅竹马的美樱。给人的第一印象毫无疑问是个欢乐卖萌系作品。但被『夏之灯火』吸引来的老读者显然不会如此轻易就上了 Loose 的当。

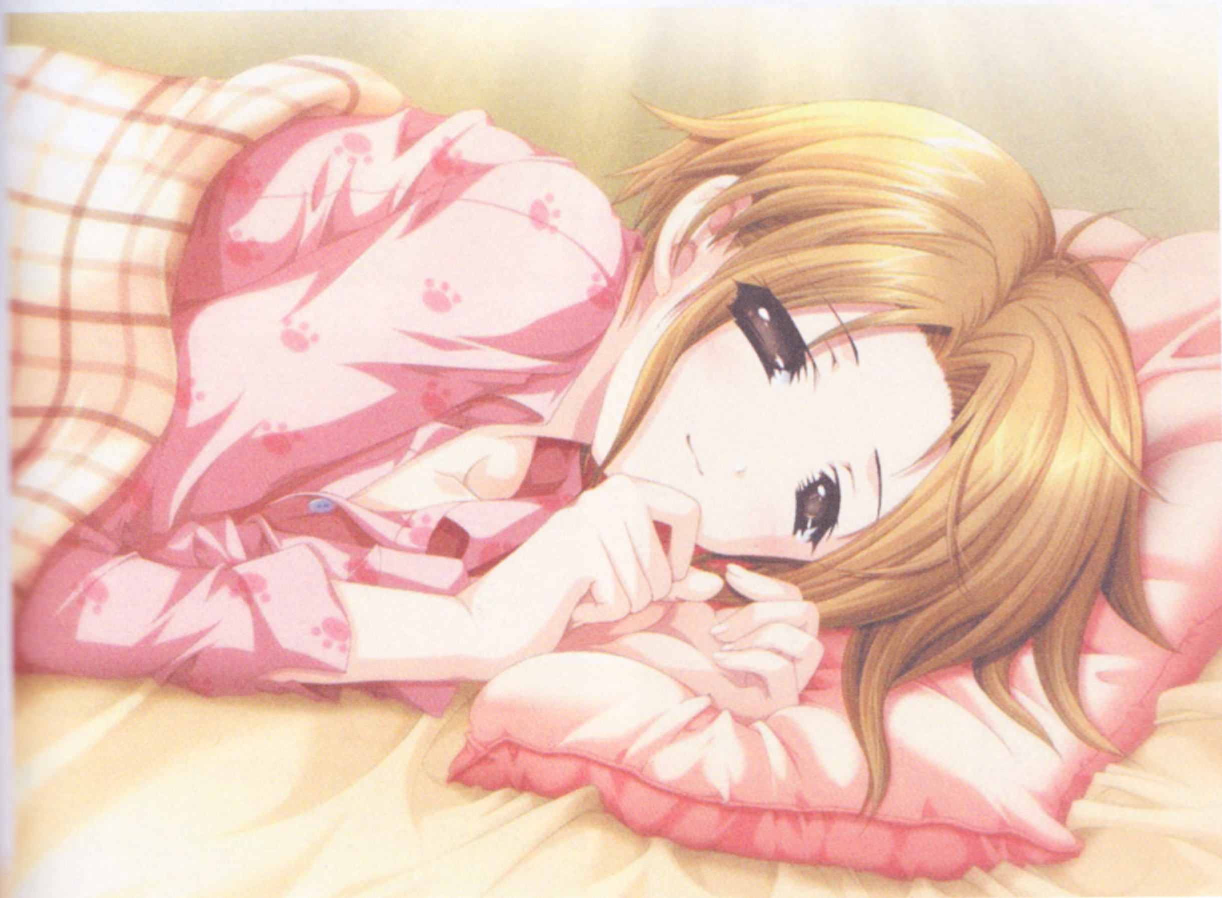
果然，随着剧情的发展，不和谐的音符开始混杂进来。妹妹莉寿每天晚上都要真之陪伴才能入睡，和主角的交谈中总是隐隐带着情愫；明显是不良学生的快音在学校里却和好学生真之，美樱打成一片，完全没有对待其他人的臭气；美樱则是不温不火，无论你怎么靠近，游戏里也不会出现偏向她的选项，似乎作者根本没打算安排她的路线。

紧接着，祥和生活的裂痕开始出现。基友快音不止一次神秘兮兮地表示要真之注意一下美樱，最后甚至直接暗示自己看到过有很像美樱的女生出现在风俗街上。但主角对大堤上的蚁穴视而不见，十分淡定地和快音说他相信美樱，肯定是你看错了。

于是当洪水到来，生活便化成一场灾难，各种传单和小道消息开始在学校里散播，手机和家里电话也被骚扰的电话打爆。而这些信息







归结起来都指向一人——真之的妹妹莉寿在进行援助交际。

无论是真之还是读者，自然都明白每天晚上必须有人陪着才能睡着的莉寿不可能偷跑出家干不良的勾当，但陷害者究竟是谁？俗话说好事不出门恶事行千里，还未查清犯人，在愈演愈烈的流言和强大的压力下，这对兄妹和谐的日常开始剥落，露出并不一般的种种内情。

原来真之和莉寿并不是亲兄妹。5年前莉寿跟着母亲来到这个重组的家中，完全是生活在对新环境的恐惧和家庭暴力的阴影下的——在学校因为是转校生而受欺负，在家里因为总是哭而被后爹虐待，原本最爱的亲哥哥又因为离婚和他分开。以那个时候莉寿的视角来看，说全世界都抛弃了她也不为过。

真之想拯救这样的莉寿，为此他不惜一次次的和父亲冲突，最终从父亲的暴力下救出了莉寿，自己却也因为肺部的问题住进了医院。

出院后本以为一切应该好转，但虽然少了虐待，可同样也缺少呵护的莉寿精神上的问题反倒加重了。真之明白只有再次给予莉寿精神支柱，她才能真正好起来，那么他只能选择代替莉寿原来的哥哥，把自己变成一个更好的哥哥。所以当他被莉寿失手刺伤时把责任全揽在了自己身上，以此为契机，经过5年的细心呵护和付出，莉寿重新回到社会，真之和莉寿的羁绊也已经不逊于真正的兄妹。

生活的灾难逐渐达到了最高潮。一天，真之回家到处找不到莉寿，接到犯人的电话后才得知莉寿被绑架到学校的天台。匆匆奔去，心急火燎推开天台铁门的真之却不由得惊讶，因为绑架了莉寿的竟然是一身女装的好友快音。

在一通并不深刻的嘴炮和些许身体冲突后，一系列的事件以真之安全接回莉寿收尾，过程简单到完全不值之前气氛渲染的票价。然后就在读者还在为女装快音而混乱时，Loose扔出真正的杀手锏——转天放学后，真之轻描淡写地问美樱之前送给她做生日礼物的发饰怎么没戴，美樱回答说已经不需要了，然后真之掏出了那枚发卡。

"这是在天台捡到的。"







随着美樱脸色大变，之前未被提及的5年来的细节也逐渐清晰。原来5年前的真之并不是什么好学生，而是和快音一起游混在街头的准不良少年，并且和美樱是青梅竹马的恋人。然而在莉寿出现后，原本三个人平静的生活发生了翻天覆地的变化，为了做到莉寿心目中的好哥哥，他疏远了快音和美樱，为了挤出更多时间来陪妹妹；他开始好好学习，即使被流氓围堵也为了不让莉寿看到自己的暴力而打不还手；他拼了命的照顾妹妹，莉寿跑出门即使患着病也要亲自去找。这些对于莉寿也许是幸福，对于美樱却是折磨，因为任何一个女生看到自己的男友向其他女性如此献殷勤都会不舒服，就算对方是他的妹妹。





并且，更加伤害美樱的是，精神不稳定的莉寿对真之有着很强的独占欲，真之给美樱打电话，她就抢过来摔掉，发现真之和美樱在写交换日记，她就偷出来撕烂。长此以往，为了不影响美樱的生活，真之无奈之下只有选择分手。



在美樱看来，这一切的罪魁祸首无疑是莉寿。5年以来，对真之的思念，对莉寿的恨意和家庭变故带来的伤痕在她的心里不断发酵。最终化作名为报复的怪兽——美樱游荡在风俗街，用莉寿的名字招揽顾客，并且用各种办法把这一消息传得满城皆知，然后再对莉寿实施绑架，试图彻底毁掉莉寿。快音对这一切早有察觉，只可惜榆木脑袋的主角把快音旁敲侧击的警告都当成了耳旁风。

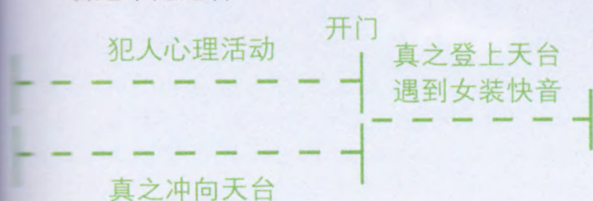
于是快音只好自行跟踪美樱，在绑架的最后时刻，正是他出面阻止美樱对莉寿的进一步伤害。同时作为朋友他也同情美樱的境遇，为了保护美樱换上女装试图揽下罪行，但还是被真之识破了。

故事的结尾充满了现实主义的残酷。在2005年1月发售的同人版中，Loose只设计了莉寿路线。于是我们能掌控的无非只是把莉寿当妹妹还是恋人，喜欢美樱的读者只能看着她的道歉和忏悔被莉寿接受，然后淡出众人的视野。直到2006年的复刻完全版，Loose才添加了美樱线，让主角和美樱一起闯过家庭的阻力和世俗的偏见，最终取回了美樱发自内心的笑容。

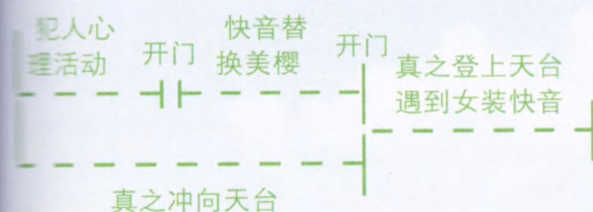
EVALUATE 里：诡计、人物与“直行”

对于Loose来说，『A Profile』不仅是他真正在GAL玩家中扬名的作品，还是他剧本风格逐渐成形的一作。除去延续『夏之灯火』的中心思想之外，莉寿绑架事件里的叙述trick给读者留下了深刻印象。在这个trick里，他利用交叉叙述，把天台上犯人的心理活动和真之冲上天台的过程合二为一，营造出两者同时进行的假象。两段叙述都以天台的门被推开结束，误导读者认为快音就是犯人。可实际上两段叙述同时进行只是读者借助自己的思维惯性（固有概念）作出的误判，犯人视角中最后推开天台门的并非真之，而是早真之几分钟抵达天台的快音。

看起来是这样



实际上是这样



从结构上讲，这个trick的设计无懈可击。在故事的高潮使用双线叙述，是常见的烘托气氛手段，任谁也不会多想。当读者发现自己被骗，回过头来思考这个过程，也只会感叹是自己主动跳进坑里。因为叙述中CG全部没有露出人物的面容，快音说话的风格也和犯人的心理独白有着明显的不同，揭露真相的线索早已给出，只不过我们和主角真之一样，选择了相信自己想要相信的，而忽略了眼前的真实。

但从效果上讲，这个trick并不完美，因为剧情中并没有提前埋下快音与莉寿有隙或者快音热爱伪娘装的伏笔。对于读者来说，原本所有的线索都指向美樱，对于天台上快音毫无预兆的出现更多是感到震慑，和对自己推理的动摇，却不会真心相信快音就是犯人。Loose显然也明白这一点，所以他在转天放学，读者还没从震撼中清醒过来时，让真之戳破真相，及时堵上了铺垫不足的漏洞。

真正让『A Profile』被玩家牢记的原因还是出色的人物塑造。在大多数ACG作品中，我们所见的主角大抵是一个“完美”的形象，即使身上有一些缺点，也被萌化成“天然呆”“傲娇”“冰山”这些看起来很美的属性。可在三次元里，有谁能确保自己片尘不染？没头脑、不高兴、不合群等等毛病也是完全谈不上萌的。然而读者寄予商业作品的期望致使其放松目光，所以为什么会萌并不重要，只要告诉读者这个妹子很萌就足够了。但这样的作品也只能止步于商业流水线的快餐产物这一档次，因为读者终究明白充斥着“完美”角色的故事只是一个与现实脱节的幻象，无需太认真。







优秀的角色，必须是有血有肉活生生的人。从『夏之灯火』到『A Profile』Loose 笔下的人物明显丰满立体了许多。作为故事里两位主要女性角色，莉寿和美樱毫无疑问都有着独特的魅力，但同时，Loose 也给予她们与魅力等同的缺点——机灵可爱的妹妹耍心计要挟真之驾轻就熟，天然和气的美樱黑化复仇五年不晚。既然世界本就冷漠无情，那生活在世界中的人又怎么可能独善其身。这也正是 Loose 笔下人物的可爱可怜之处，一方面拥有鲜明优缺点让莉寿和美樱看起来更真实，这种真实甚至比给她们每人多加十个萌点更有用，因为没有人愿意把爱付出给虚伪的角色。另一方面，拥有缺点的女生其实很少会被男性厌恶，在女生的缺点面前，男性会相应的获得心理满足感和激发保护欲，某种意义上，这种自我确认般的满足感比单纯的啪啪啪让人迷恋的多。

在 Loose 的春秋笔法下，读者所要面对的不仅仅是莉寿和美樱各自的愿望与伤痕，还有双方皆非正义的选择困局，这比之『夏之灯火』中因为立场而对峙的玲司和佑也更进一步。毕竟玲司和佑也是为了保护村民和自保而冲突。无论读者心中倾向哪一边，都没有错误。而『A Profile』中 Loose 一笔把两人全部涂黑，无论读者支持谁，都自动陷入“不义”的境地，在纠结的心情中对游戏留下了深刻印象。



最后，在『A Profile』中已经看不到『夏之灯火』结尾处使用都合主义来解决矛盾的做法。无论是 5 年前真之对莉寿的拯救，还是美樱线中两人终成正果，虽然经历的过程艰难蹉跎，却难得 Loose 写的真诚。或者可以这么说，对于感情这种美好又宝贵的宝物，如果不付出点代价，又怎么能轻易得到呢?

比之『夏之灯火』里相互守望的灯火，『A Profile』的主旨更进一步。在莉寿线中，面对莉寿和美樱的两难抉择，Loose 给出了放弃美樱的结局。虽然现实反响不尽如人意。而另一条独立的未来线中，小野未来是一个拥有双重人格的女生，并且恰好两个人格对待真之的态度正相反。同样是两难抉择，不同的是这次没有办法放弃其中一个。在笔者看来，相对独立的未来线其实是 Loose 故意安排的对比，他将





借用长跑作为线索，就是为了说明要两全其美去解决问题——“只向前看，认真地正直地前进……”最后，在完全版增补的美樱线中，提早发现美樱真实情况的真之，无论是面对诋毁、压力还是失败，他都毫无动摇的拉紧美樱的手，相信着已经污点无数的美樱，最终抵达只属于两人的未来。

Profile 的直译是侧面像，我们就像月亮，总是尽量把好的那一面展现给他人，却忘记了被陨石轰击的七零八落的背面，才是地球真正的保护者。当一切尘埃落定，回头读一读完全版开始那段序言，无论分合，都是对这部游戏最好的诠释。这是一个最好的开始，也是一个最棒的结束。

蓦然，想起过去的事情。（合）
散发着绿草芬芳的小河边，看着河水轻轻流过；（未来）
让人窒息的街角，呆滞地仰望头顶的天空；（美樱）
软绵绵的被窝里，明明睡不着也紧闭着双眼。（莉寿）
平淡无奇的日常里，（未来）
总是萦绕在心头的，（美樱）
令人生畏的回忆。（莉寿）
没有实现的梦想，（未来）
抛弃了的愿望……（美樱）
青春的余晖，一直一直，那闪亮的残光，刺得我疼痛难忍。（合）
我们都变了，（莉寿）
我，还没有放弃，（未来）
我，已经放弃了。（美樱）
我……（莉寿）
……（未来）
……（美樱）
但是，不要紧了，（莉寿）
虽然没有那个资格了，（美樱）
但是也只能前进，（未来）
加油吧，（莉寿）
努力吧，（未来）
奋斗吧，（美樱）
因为，有你在看着我。（合）

秋实，葵花向日枝枝似，萱草忘忧日日长

PLOT AND CHARACTER PARSING 表：自由与勇气的代言人



转眼间到了 2005 年 6 月，『A Profile』在同人圈中引起的话题还正高涨，AB2 便迫不及待地把 Loose 的新作『车轮之国，向日葵少女』投向市场。对于刚刚把 Loose 挖过来的 AB2 社长三舛启来说，过去的一年可谓霉运连连，虽然顺利把社团公司化，但第一作『魂響 ～円環の絆～』便因差劲的剧本遭到玩家一致的口诛笔伐，接下来又被曝光公司黑箱操作『魂響』FD 的制作投票，使得 AB2 的前途岌岌可危。在抓到剧本水平有所保障的 Loose 后，『车轮』对于 AB2 的存亡来说可谓成败在此一举。

不得不称赞三舛启的是，虽然处境不好，『车轮』的制作还是尽力汇集了当时 AB2 能力范围内的最佳阵容。有叶的原画和 Loose 的剧本首先吸引住一批固定的老 FANS。后来担任『晓之护卫』和『黄昏的禁忌之药』制作人的宪 yuki 负责程序，捧红片雾、茶太、霜月三大同人歌姬的同人音乐团体 Little Wing 坐镇音乐保证了作品整体的均衡。三舛启也没有节省花给声优的银子，最重要的法月将臣一角，他应 Loose 的要求请来重量级的若本规夫，其他主要角色人选如后藤邑子、田口宏子、风音、折笠爱也皆为一时之选，芹园みや虽然名气不大，但在『A Profile』中担任美樱的声优，有着合作保证。唯一的不确定因素也许是紫华すみれ，但她的对大音灯花的诠释证明了这个角色简直就像是为她的声音量身定做的。

总之，『车轮』的制作阵容也许距离华丽还差的很远，但无疑是个坚实且全面的团队，如此投入给 AB2 带来了丰厚的回报。虽说『车轮』销量不佳，只有不到一万份，还不如恶评如潮的『魂響』，但『车轮』带给 AB2 的无形资产是不可估量的。该作在当年让 AB2 在名声上打了一场翻身仗，而时至今日，网络上还不时能看到有关『车轮』的新感评出现。要知道在同时期的 galgame 里，只有『Fate』和『CLANNAD』等少数几作能享受这种常青树的待遇。至少在天朝的读者里，AB2 这个牌子从此被贴上“剧情好”的标签，殊不知其实除了 Loose 的剧本，





AB2 真没有几部在剧情上有一战之力的作品。

毫无疑问，无论是 AB2，还是 Loose，甚至对于 2005 年的 galgame 市场，『车轮之国，向日葵少女』都是一个巅峰。其不可复制的 trick，精彩的人物塑造和 galgame 里少有的现实题材决定了这个结果。鉴于『车轮』和『G 弦』在二次元狂热上早已有了专题介绍，汉化版流传也颇为广泛，笔者在此便不赘言剧情。有需要的读者可以去翻看二次元狂热第九期和第十六期进行补习。

『车轮』的剧情已经无法单纯地用一波三折来形容。以开篇部分为例，贤一返乡（铺陈）——世界观介绍（烘托）——南云死亡（高潮）——贤一入校（铺陈）——河边聚会（烘托）——惩戒贤一（高潮）——成为挚友（铺陈）——惩治店长（烘托）——身份揭晓（高潮）。在序章加第一章短短的一个多小时的阅读时间里，就把悉德・菲尔德的三幕剧结构在形式上重复了三次。并且三次高潮货真价实，无论是女性角色突然死亡，还是法月的洗脑教育又或者主角身份揭晓。在平庸的作品里，这种级别的包袱足矣被安排在全作的中段甚至结尾作为压轴出场。而 Loose 就这么轻描淡写的用在营造作品的基本氛围上，仿佛是在炫耀——这种点子我多得是。当然，接下来的发展也的确印证了这一点，幸线和灯花线都不是简单的单一高潮，钻石、绘画、出走、研修、生日。『车轮』前半程的剧情纯粹是 Loose 用一个个闪耀的点子堆积起来，达到让观众目不暇接，也必须目不暇接的状态。

所有这些在『车轮』的整体架构中都是铺垫和伏笔。从序章到灯花篇结束，『车轮』给读者留下的印象完全出自作者的引导——高等人的家长式管理、强大的法月将臣、不简单的贤一、看似合理的义务内容。然后正戏开始，贤一的过去和法月的獠牙相继露出，家长式管理变成操弄权力，义务制度变成欲加之罪何患无辞。当法月代表的极权真正显露威力时，原本还能靠钻体制内漏洞四两拨千斤的贤一也束手无策。在 Loose 让夏咲在监狱里说出代表自由与爱的宣言后，剧情的车轮也已经转到应该高潮的地方了。



可是如何突破？之前的种种铺垫似乎封住了贤一面前的所有道路，在控制住政府、警察、拥有政令、法律解释权的法月面前，联络同伴都是一件难以做到的事。此时的 Loose 就像是个街边的卖艺人，面前摆着一盘注定是死局的棋，高声邀请围观的人们来解局。

而后，一直被隐藏着的王后跃然出现在棋盘之上。在笔者的认识里，如果要评选 galgame 中最出色的 trick，那前两名无疑是『Ever17』和『车轮』，相比一干打着悬疑推理旗号，最终却往往给出口胡神棍结局的作品（看什么看，说的就是你们，Innocent Grey 和龙骑士 07），这两作对“galgame 主角看不到自己的脸”“ galgame 主角看不到自己身后”这两个盲点的运用可谓精彩至极。还记得前面所说的必须让观众目不暇接么？因为 Loose 把璃璃子存在的伏笔分散埋在剧本各处，如果剧情整体平淡，则这些伏笔很有可能被注意到。而一波波掀起高潮，让读者走入自己的节奏，谁还会去在意那些细微的伏笔呢？所谓藏木于林，正是如此。

然而 Loose 显然并不满足与只用璃璃子来戏耍读者。名为“固有概念”的组合拳开始发力。首先是用“讲话的人未必一定在屋顶，CG 不一定完全等于叙述”调开警卫，制造入侵空隙（还记得『A Profile』的 trick 么？）其后“华丽的高潮不一定能赢，拐杖不等于腿瘸”让法月击破了贤一的计划；然后“看起来成瘾的人不一定真的成瘾，资料写的未必正确”给贤一创造了逃跑机会；接下来“逆转和努力未必通向 happy end，不是付出了就有结果”使法月堵在贤一逃跑的必经之路；最后“BOSS 不是必须打倒，结尾没理由必须讲完故事”给读者留下一个怅然若失的结局。经过这五次连续逆转的洗礼，即使有读者还能站着看到最后，也一定对 Loose 的剧本佩服的五体投地。

『车轮』的 trick 主要成功在三点：其一，核心 trick 新颖；其二，连续的剧情轰炸让读者放弃自主思考；其三，借读者在大量其他 galgame 中形成的思维定式来达成意料之外情理之中的多次逆转。第一点是核心，二、三点是造势，两者相辅相成，造势烘托核心，核心点睛造势。如果只有璃璃子的 trick，即使没有被读者猜透，抖开包袱时也不会有如此冲击力。如果缺少璃璃子的 trick，那么气氛营造的再好，却只能平均分布，没有一个绝对的高潮，留给读者的印象分便差了许多。

『车轮』的人物塑造也集 Loose 作品之大成。法月将臣融合了『夏之灯火』里玲司的冷酷大局观和『A Profile』里莉寿的心计，塑造出一个强大的管理者的形象，贤一则是 Loose 一步步加强男主的结果。『夏之灯火』里的佑也只是坦然牺牲，『A Profile』里的真之与身边所有人为敌也要拯救美樱，而贤一可以称之为 galgame 中数一数二的强力男主。女性角色中，佳叶——美樱——夏咲这一系列表面天然迷糊，内心坚强执着的秀外慧中式女生显然是 Loose 的最爱。(『G 弦』的宇佐美也是这一系，只不过迷糊的方向有点奇怪，算是变种吧）另外元气的幸，萌口癖的灯花，御姐气质的璃璃子（源于『A Profile』里的未来，『G 弦』里的时田雪也是这路数）等等个性鲜明的配角让『车轮』整体呈现群像剧的大气又不失于杂乱。

里：Loose 的集大成之作

『车轮』之所以能保持话题性，在于 Loose 把自己对社会的思考和感触完全融入了作品，又给读者留出了思考的空间。由特别高等人和义务所组成的故事背景，实际上可以一一在社会现实中找到源出：

一天十二个小时的义务
= 懒惰、拖延、不求上进
对亲权者绝对服从义务
= 家长，老师乃至上司的威权
禁止恋爱的义务 = 人言可畏
极刑 = 对犯罪者家属的歧视

Loose 把现实中的要素化为夸张的义务，用极端的对比手段提出了一个关于专制和自由的命题。一方面，Loose 抨击专制，众所周知，拥有权力才能专制，而保证权力的又是力量。











那么，当生杀大权掌握在特别高等人，也就是少数人手中，又没有相应的监督时，权力必然会变质劣化。例如法月，『车轮』中他的手段和『车轮』FD『車輪の国、悠久の少年少女』中他刚刚当上特别高等人时的手段已经截然不同，变得更残酷无情，机械冷漠。因为掌握权力的人用权力行使意志是相对容易的，即使行使的意志并不适合，也能用权力的强制力保证施行并且往往能获得一个表面还不错的结果。长此以往，掌握权力的人看到自己的意志一次次成功，便会认为自己永远正确，那么，即使他本意是怀抱着好心去做事，实施起来也会变得不通人情。从剧情中还可以看到，『车轮』的特别高等人还是相对清廉的，也没有尸位素餐的情况，那为什么还会有向日葵，还会有革命，还会有反抗。答案显而易见，没有多少人想被其他人决定自己的人生。

另一方面，Loose 是支持自由的吗？不，不全是。幸、灯花乃至夏咲毫无疑问都有着性格上的缺陷，我们暂且不论这种缺陷是谁造成的，只说如果真的给予她们完全的自由，她们就能自愈么？答案是否定的，幸的拖延、灯花的 bad end、夏咲的不反抗都表明了 Loose 的态度。并且从璃璃子煽动群众也能看出，Loose 不仅没有让煽动转化为暴动，甚至没有让群众的混乱持续太长时间。显然，Loose 对于混乱的自由是没有信心的，“完全自由”也不是他所要。他的观点是很中国式，同时也很现实主义的“中庸”。

如果把法月、义务和特别高等人看做是社会本身的强制力，把贤一和他的朋友看做是个人所抱持的愿望，则可以更容易理解 Loose 的态度。就像他在『夏之灯火』、『A Profile』乃至借法月之口无数次重复的那样——世界的运行无关善恶，也没有怜悯和偏向，世界就在那里。面对这种强制力，我们虽不能屈服，一味的反抗却也毫无用处。所能做的只有“中庸”，去引



寻调和两者之间的矛盾。最终达成个人的目的。在璃璃子线中，最后贤一和璃璃子就是靠着规则内的办法，为自己赢得了改变这个国家、社会的机会。

同时，“灯火”和“直行”这两个意象也被『车轮』传承了下来。在FD的法月线中，法月曾有如下的独白：

然而最后，栽跟头的人反倒是我。
他根本就不懂变通。
面临绝境，明知只是徒劳，却依旧没有停下脚步。
笔直地向前迈进。
我驻足不前、
他却迎难而上。
这便是我们的不同。

这段话颂扬了贤一的直行，但回忆一下剧情，如果最后不是法月为了从贤一身上得到一直困惑自己的答案，换成是阿莉来做贤一的教官，那贤一的前行还有结果吗？换言之，法月的灯火照亮了贤一的前路，而法月心中的灯，正是当年的樋口三郎和杂贺未奈所点。在FD的最后，法月恢复阿久津的身份冲进收容所的选择，则是贤一用行动为他指明的道路。

所谓周而复始的车轮，
所谓不屈自由的葵花。
就是这样的一种精神罢。



冬寂，五色笔归，空婉娩，篁幽，残梦自常如



作为一个剧本家，2005年无疑是Loose事业的最高点。

承接2004年的繁华，2005年的优秀作品依旧层出不穷。丸户史明的『帕露菲』、麻枝准的『智代 after』、田中罗密欧的『最果てのイマ』、蘑菇的『Fate/hollow ataraxia』、タカヒロ的『强吻』、早狩武志的『群青の空を越えて』、瀬戸口廉也的『SWAN SONG』、东出佑一郎的『妖人』等等等，可以说，无论你追续作，萌后宫，热爱日常，喜欢燃还是口味挑剔的少数派玩家，无疑都能在05年找到一款你喜欢类型的著名作品。而在05年交出『A Profile』和『车轮』两部优秀作品的Loose，显然势头正劲。

并且在『车轮』发售后的一个月，C69的会场上Loose、タカヒロ与丸户史明戏剧性的相识，因为爱好相似，迅猛地成为了好基友，平日里不是讨论三国就是一起去タカヒロ家打游戏。偶尔还会互相客串一下。（Loose就在タカヒロ的『真剑』里客串了一把声优）聚会之余，Loose还企划出一部阵容囊括他们三人，加上三家的当家画师有叶、白猫参谋、ねこにゃん的超豪华作品『太阳之子』。这个看起来疯狂的计划三人一拍即合。当即每人领取一条线路，开始分头筹划。

但接下来的事情开始变得诡异。

2006,2007年，Loose可以说是偃旗息鼓，除了交出『车轮』的FD之外没有其他动作，原本预定发售的『G弦上的魔王』也不断跳票。网络上甚至还流传出Loose和有叶因为画师选定的问题闹的很不愉快的小道消息。虽然很快Loose便出面澄清这是子虚乌有之事，但『G弦』还是不可抑制的跳到了08年春。

然后，拿到游戏的读者迅速两极分化。

Loose的新读者毫不吝啬自己的溢美之词，宇佐美、京介和魔王一时成为各大论坛谈论的焦点。老读者则一边倒地表示遗憾，认为『G弦』虽然可以算不错的作品，但过于明显的硬伤和内涵太浅的剧情完全不是Loose的正常水平。不过先不管读者怎么评论，『G弦』在2008年收入颇丰，接近两万的销量，以及在当年的美少女 Game Award 评选中荣获年度最佳大奖与最佳剧本、最佳图像、最爱玩家支持金赏。可谓是Loose最红火的作品。而国内的大多数读者，也是从这部作品开始了解Loose的。

从访谈中我们得知，Loose写『车轮』只用了四个月，而写『G弦』用了一年半。当然，写的快与慢并不能说明什么问题，真正说明问题的是，花费一年半构架的『G弦』到底质量如何——

无论是站在Loose的忠实FANS的角度，还是站在一个游戏评论者的角度，抑或是站在一位普通玩家的角度来评价，『G弦』都是一款优秀的失败作品。

说它优秀是因为的确让人印象深刻，跌宕起伏的剧情，宏大的最终战，以及足够浓烈的煽情都是让人无法忽视的优点。说它失败是因为无论这些零散的要素如何成功，最终也会被『G弦』存在的种种缺陷抵消掉。因为本质上，这部作品只是Loose对以往作品的一次拷贝，一次低劣的拷贝。

魔王这个角色作为『G弦』的核心不可避免的暴露出最多的问题。从设定上讲，魔王=恭平的设想中规中矩，兄弟反目这种老梗未必不能开出新花。然而实际处理上，一向擅长trick的Loose却错漏百出。在『G弦』的前半程中，Loose一边试图用头疼、相似的形象和交替叙述来误导魔王=京介，一边却又在说话语气、行为模式和个人能力上极力体现魔王和京介的差距。那么他到底想要什么？是让读者的猜疑向双重人格的方向倾斜？还只是故意把水搅浑我们不得而已。唯一可以确定的便是，在伏笔铺陈的阶段，Loose的思路就已经有些乱了。









而后『G弦』本身的结构设计让问题更加突出。对比他之前的作品，『夏之灯火』他只负责一条线；『A Profile』同人版的两条线互相独立，几乎没有关联；至于『车轮』则更不用说。除去最后每个人不同的结局，整个游戏99%的剧情都是共同的。Loose使用这样的结构自有其道理，前面说过，Loose有三大特点，然而无论是精妙的思想还是立体的人物，都要先把读者吸引到故事里来才能表现。Loose吸引读者的办法是trick，实现trick的办法是利用读者已有的思维定式或把读者诱入到自己准备好的思维定势中。所以他笔下的剧情必须一气呵成。不需要也没必要给予读者支线选择，那只会分散读者的注意力。读者安静、顺从的跟着剧情读下去，才是最适合他的节奏。而『G弦』每章节分出一条个人线通向支线结局的做法从根本上毁掉了Loose的节奏。除非你手执攻略对三条支线彻底无视坚持走主线，否则绝对无法感受到连贯的激情和快感。

其实，如果没有这失败的结构设计，那么即使伏笔糟糕，即使魔王之章前才突然告知读者京介有个哥哥。相信读者也会迷醉在剧情本身紧张的节奏中无暇他顾，这些纰漏便也能轻轻揭过。然而这失败的结构设计不仅存在，还附带一个严重的BUG——进入个人线魔王就会无缘无故的销声匿迹。这个BUG的影响不仅仅是给作品留下污点，更重要的是这样一来读者







反而会更介意魔王为什么消失。当读者获得足够思考的时间，也没有陷入思维定式，这个时候再得知京介原来还有个哥哥，那么魔王身份的答案便呼之欲出。最大的悬念便也不成为悬念了。

当然，trick 的设计有多困难我们都知道，要求剧本家每作都保持高水平的 trick 是不现实的。可『G 弦』的人物塑造同样不能让人满意。魔王、京介、宇佐美、椿姬这几位 Loose 擅长的角色类型表现尚可，女配花音和水羽就比较悲剧了。前者无论从性格还是故事走向都是『车轮』中灯花线的翻版，唯一的亮点只有滑冰比赛被对手黑幕，后者无口少女的设定被 Loose 写成了没有存在感，出镜还不如时田雪。另外一些人物的安排也不恰当，例如权三用生命引诱狙击手暴露这段剧情就明显不合理，按现场情况，只要派出部下，以数量优势搜索狙击手便可让对方知难而退，如何用得着权三以身诱敌？无论从情理还是从逻辑，权三的行动都不符合一个深谙社会和生存之道黑道强人的形象。并且他的死亡也没有任何剧情上的必要性，只能说是为了煽情而煽情。

如此一来，『G 弦』自然没有办法保持 Loose 一贯的草蛇灰线，伏脉千里的写法。改为大开大合的魔王 VS 京介的对抗戏。，如果说『A Profile』和『车轮』是剧情片，『G 弦』给人的感觉就是一部商业片，最后的决战固然精彩绝伦，然而当炫目的画面完全褪去，留下的只是一地残骸，却带不走或者说根本也没打算带走观众的心。幸而『G 弦』中还有椿姬线和终章魔王的报复这两段。椿姬从善良到黑色再回到善良的心路历程和“生者，生者，路化冰河”的悲壮被 Loose 表现的淋漓尽致，让『G 弦』开了个好头，收了个好尾。最终收获了不错的评价。

毫无疑问，『G 弦』存在着不少与 Loose 一贯风格截然不同的东西，这是因为 Loose 打算转型还是他真的江郎才尽笔者不得而知。但『G 弦』质量的劣化必定和 AB2 商业至上的经营理念有着千丝万缕的关系。例如游戏中的 BGM 其实除了了巴赫的『G 弦上的咏叹调』并无理由和必要全部用古典乐改编，但 AB2 就是要省这份人工和要这个噱头。至于『G 弦』中除了咏叹调无一被人记住的曲子的这个结果，反正游戏已经卖出去了，便不重要了。又例如 2010 年 AB2 以“延续那份感动”为名发布了『车轮』名义上的续作『光轮之町、薰衣草之少女』，当然，我们都知道不是 Loose 剧本的这一作有多悲剧。就像『G 弦』一样，唯一可以说切实提高的地方，只有有叶的上色。在这样一个只要赚钱便好的经营理念下，『G 弦』的剧情是否被 AB2 以贴合市场的名义干涉过这个问题虽然不会有正确答案，但笔者认为并非不可能。



8 年后的今天，当我们再回首梳理るーすぼーい的轨迹，才发现原来这位生于北海道，扬名于福冈，喜欢三国志，讨厌猪骨拉面的剧本家，就像一颗划过天际的彗星，在属于他的那个时代发出耀眼的光辉，然后就销声匿迹再不可寻。最后便是关于他那似是而非的踪迹，传闻 2009 年他去了东京负责『太阳之子』的开发，不过时隔三年，『太阳之子』的官网从去年 5 月便没有再更新过。到底这个项目和るーすぼーい下落如何，也许只有等到他的新作再一次出现在我们眼前时才能得知。

也许我们再也听不到关于他的任何消息。

也许会再有一次更加剧烈的化学反应展现在我们眼前。

转动的车轮何时才会停下，谁知道呢？▲



围观国产动画的幼苗



——腾讯动漫十部PV评选

■文/盖饭君 ■责编/如月千华 ■美编/ASKI

虽然类似『小魔仙』和『洛克王国』一类的东西小盆宇们也很喜欢，但是对大部分日漫粉和追番党来说，那些玩意就像买衣服时看到的旗袍店，虽然你丫卖的也不错，但是我是不会买来穿着逛街的！倒也不能说国产动画近几年完全没有良作，从『秦时明月』到『星游记』，再到『魁拔』和最近风风火火的『十万个冷笑话』，国产动画几年内还在稳健地刷新着存在感。

动画常有而良作不常有，这么看来几年出了这么几部耳熟能详的作品倒也过得去——不过再看看各路“年产量突破XX万分钟创造新纪录”的新闻，你就会觉得分外不真实。在这么多万分钟里摸爬滚打到宅男腐妹面前刷个存在感，这概率和中大奖了差不多。问题是叫好的东西还未必叫座，国产动画横看竖看短期内都是个赔本买卖——当然，这是在扔到市场里接受考验的前提下，你们都懂的。

于是这时候腾讯原创动漫站了出来，表示“我想试一试”。

腾讯原创动漫平台自确定品牌战略以来一直在原创漫画圈忙活，和U17各圈山头，也推出了包括『尸兄』在内的一批良作；不过同志们一直很疑心“动漫平台”到底“动”在何处，明明是只“漫”不“动”的。

这一切在2013年伊始得到了解答。1月13日，腾讯一口气推出了十部PV动画短篇，拉开了轰轰烈烈的海选序幕。在海选中获得优胜的作品可以直接推出长篇动画！一石激起千层浪，围观的骂街的鼓掌的打酱油的络绎不绝。不过，在口水袭来之前，我们有必要了解一下——这十部PV都是什么。



尸兄

作者：七度鱼

连载时间：2011年至今

这是两个盗墓贼引发的血案。两个盗墓贼挖出了一个棺木，然后装箱跑路，准备卖给老外大赚一笔。不过棺木在颠簸的山路上从悬崖落下进入水库，从此辐射了某中心城区的水厂，只要喝了自来水就会变成僵尸，而男主角白小飞就在这片城市中…

此作无论是漫画还是PV人气都遥遥领先。虽然有着恐怖片的噱头，但是作者本身插科打诨的功力十分强大，让这部PV在短短的三分钟内“惊”“喜”不断，看起来非常过瘾。





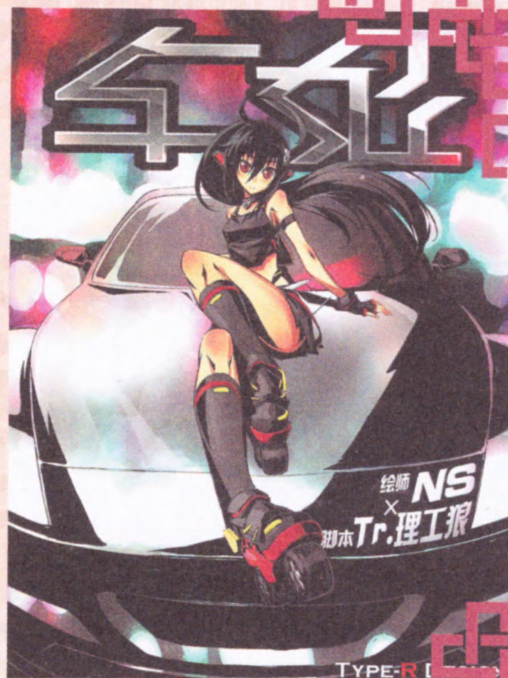
车姬

原著：Tr.理工狼　　绘画：中二NS

连载时间：2012年至今

过分执着于一种东西，就可以看到和常人不同的世界；而爱车如命的男主一觉醒来，发现自己已经可以看到跑车的灵魂。所有的跑车都变成了萌妹子，她们有着喜怒哀乐，她们也会奋力战斗………

作为首届腾讯动漫脚本选秀大赛的十强作品之一，『车姬』有着优秀的原著故事打底，因此备受瞩目，不过这设定听着实在太坐番了。此作的最大缺憾就是只有汽车能变妹子，这是糕富帅才知道的世界，太不亲民了，应该让自行车切糕车手推车架子板板车都能变成妹子，世界就太平了。



山河社稷图

作者：月藏

连载时间：2012年至今

从小被老爸抛弃的大伟又失去了母亲，灰色的童年让他养成了对所有事情都漠不关心的性格。大伟偶然管了一件闲事却引发了连锁反应，无意中得知自己所熟知的世界只不过是女娲创造出来的，而且快坏了…

七灵石的导演一把鼻涕一把泪地表示『山河』是他们这次的三个PV中最好的一个。此PV的风评很极端，不喜欢的会觉得非常丑，喜欢的会觉得非常带感。





御灵创世录

作者：洛妗•A
连载时间：2012 年至今

从前有个地球，地球有个城市，城市有个少年，哦，开天辟地已经不再是人类的起源了，当然和达尔文也没什么关系，然后呢？看了就知道…

这部作品是首页动漫脚本选秀大赛的人气冠军。比起刚刚开始连载的漫画，原著『最后的脉轮』更为人所熟知。原著虽不明但觉厉，可惜诸多的设定是一个短短的PV无论如何也塞不下的，反而显得中二气息十足。不过有脚本打底，后续还是值得期待的…





天星之子

作者：韩超
连载时间：2012 年至今

某少年穿越网游世界，一开始就遭遇史诗级BOSS怒攻城，哦，这游戏没有复活这么一说。

少年幸运地被妹子从惨案现场给捡了回来，保住一条小命。从此冲冠一怒为红颜，开始了奇葩的打怪升级之路…

这部网游漫画的PV化着实切合了一部分观众的胃口，用某网友的话来说——"『天星』多好啊，又萌又肉又搞笑！"

SAJO 联盟

作者：SAJO
连载时间：2012 年至今

这是自传么？不是。套用 PV 中的一句台词——"『SAJO』就是无敌猥琐冷笑话！"

本应是最大众的一个PV，但是在笑点已经被普遍拔高一个经典笑话一夜之间就能传遍大江南北的诸网友面前成为了最普通的一个PV。闲暇时看着放松一下还是很不错的，喜欢当年『大话三国』的朋友们可能会有意外的收获。





箭人神棍

作者：年三十
连载时间：2012 年至今

老爷子捡了一个婴儿玩起了父子养成，怎奈游戏未穿身先死，长使儿子泪满襟。加肥从此开始了他爆笑奇葩的冒险生涯…

内容轻松搞笑但是画面怀旧气息十足的作品，老少咸宜萌点十足，但是电波和日漫众们估计很难对上。

龙凤呈祥

作者：桀桀

东海龙子捡到个热乎乎的火石头，结果孵出了个小萝莉。

本次大赛唯一的少女漫改编动画。PV甚为精分，前半部分画面美艳，打斗部分可截图当QQ表情使，漫画剪切的片尾部分着实惊艳。



阎罗狱狄

原著：鬼小伍
漫画：三番熊

连载时间：2012 年至今

阎罗王的儿子投胎人间，为续前缘的未婚妻闪亮刷出，满街乱跑的怪物，解开封印的御姐…自古英雄出少年，中学盛产救世主。好一场轰轰烈烈的打怪升级大乱斗！

本次争议最大的一部PV。流畅的画面、精彩的打斗和一护的远房表哥、妮露的隔壁二姐悉数登场，配合巨燃的BGM，让评论区掐成一片。



史上最强厕纸-JO

原著：SAYA　　漫画：阿部
连载时间：2012 年至今

一卷厕所纸引发的血案。阿脩某日收到了损（基）友阿丘送来的一卷厕纸，本想随手丢掉，却发现无论如何都无法扔之而后快。随后他发现了个更不得了的事实——只要在上厕所的时候许个愿，再用这卷叫"JO"的厕纸，整个世界就会按照他的愿望发生异变…

开头以为是基片，一半以为是后宫片，一分钟后又觉得是搞笑片，最后发现是猎奇片。一个PV可以精分到这个程度，金龙奖的最佳脚本奖绝非白给。



这10部PV作品风格涵盖应该是比较全面的，根据赛制会先通过网友票选决出五强，最终的获胜者将会100%制作成长篇动画连载，应该说还是很值得期待的。不管怎么说，腾讯原创动漫毕竟迈出了崭新的一步，到底会一石激起千层浪，还是溅起水花后归于沉寂，让我们拭目以待！对此有兴趣的兄弟们不妨去官网给自己看好的作品投上一票：http://anime2013.qq.com/ ▲

劍域

Sword Kingdom Online





《劍域》刀劍神域主題同人志

【出品】幻夢鏡像&白梗組

【主催】蘇克 KEN

【繪師】羊習習 RAN 廁所董事長 H.ugo

Soul宮崎病 Rained小雨ASK 愚子

HIME(香港) 酚酞 嚇語 NYM 雲間藍

【文案】KEN

【封面設計】November星 蘇克

【美術】蘇克

【宣傳】憂郁的小胖

【規格】B4 40P全彩本+紙袋+果凍卡貼+綫稿設定冊

【價格】70RMB

【參加展會】

烟臺BSS1.5，成都CP2，重慶CT7，香港CWHK35，成都RME，

貴陽CH2，廣州YACA，北京MYC4，上海CC12，南京CJ12，青島

【新浪微博】http://weibo.com/01evolution

【公式站】http://blog.sina.com.cn/01evolution

【淘寶】：http://otaku-home.taobao.com

【應援群】79227838







B4 40P全彩本+紙袋+果凍卡貼+綫稿設定冊

幻夢鏡像

MAGIC DREAM MIRRO











A4豎版128P全彩繪本一冊
A5豎版72P草稿/線畫/設定本一冊
A3光膜覆面海報隨機2枚入
大4開全作者簽名海報一枚
全彩精裝抽屜式彩盒一只





《朧月夜綺譚》桌面卡牌遊戲第二章增強版&SP2

近500枚卡牌 / 精裝雙層木盒 / 說明書 / 65枚參與繪師介紹卡

打造最華麗的桌上彈幕盛宴，欣賞遊戲策略俱佳的東方同人卡牌遊戲！
支持MWS模擬平臺對戰，各大城市線下活動進行中，各大展次參加！

【百度貼吧】朧月夜綺譚吧 / 【公式站】http://4cfantasy.weebly.com
【微博】http://weibo.com/4cfantasy / 【淘寶】http://rainymagic.taobao.com

《東方姊御幻想》典藏觀賞卡第一彈

A4觀賞卡 / 珍藏PVC卡 / 配套《朧月夜綺譚》EX7擴充





DanteWontDie個人作品

http://4cfantasy.weebly.com



▲《東方極彩幕》紅幻銀時之墟

紅魔鄉全員徽章 / 八開封面海報 / 《朧月夜綺譚》EX9

NEKO【封面繪師】 Hayne / Lien_Z【徽章繪師】





《東方極彩幕》山嵐信仰之風▲

風神錄全員徽章 / 八開封面海報 / 《朧月夜綺譚》EX10

【規格】直徑5.8CM 【數量】11枚/套





桐子作品
魔法少女小圓主題明信片組/10×15CM/7枚組



【公式站】http://4cfantasy.weebly.com
【微博】http://weibo.com/4cfantasy
【淘寶】http://rainymagic.taobao.com

Sentimental Graffiti

Memory Book

同人作者紫夏
初·个人志

献给属于我们那个时代

LOVE SONG......

青涩宝贝回忆绘本

内容：青涩宝贝插图+文字本

页数：20P

售价：20元

参展计划：2013年2月2日重庆CT7，2月23日贵阳CH02，广州YACA2013春，沈阳CB02。详情请关注MSL同人社微薄官网。

官网：http://doujin.cnmsl.org/

紫夏的BLOG：http://weibo.com/violetchar

淘宝地址：http://violetworks.taobao.com/

MSL MOBILE SUIT LEAGUE

MSL-019

GIRLS OF STEEL
钢铁少女

World Of Tanks

Girls Und Panzer

Fanbook

WOT+少女与战车，来撸炮吧！

内容：战车/少女主题插图+小说同人志

页数：插图70P左右，小说40P左右

售价：未定

参展计划：2013年2月2日重庆CT7试首发，2月23日贵阳CH02，魔都CC12，广州YACA2013春，沈阳CB02同时首发，之后的

详情请关注MSL同人社微薄官网。

官网：http://doujin.cnmsl.org/

主催紫夏的BLOG：http://weibo.com/violetchar

淘宝地址：http://violetworks.taobao.com/

MSL MOBILE SUIT LEAGUE

MSL-020

要一起来玩黑白棋吗？

1/9 black girl

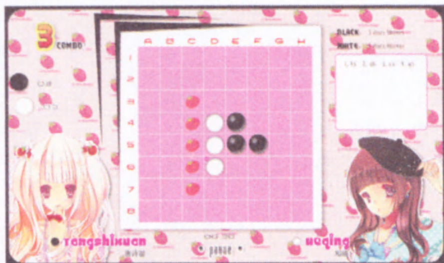
Corypheesoft(代表作【Oblivious Garden遗忘花园】)

2013年PUZ新作

1/9 Black Girl

2013年3月中旬发售

张佳丽是今年刚刚入学的大一新生，一直都没有什么朋友的她想要以参加学校社团的方式交的更多的朋友来改变自己。没什么专长的她只擅长黑白棋，但学校又没有黑白棋的社团，于是在好友的帮助下，张佳丽决定自己做社长，申请并创建一个黑白棋社团……好不容易学校给予了批准，可到头来报名参加社团的都是些奇奇怪怪的女孩子……



www.corypheesoft.net

人物介绍

CV：Kaede

张佳丽

对什么都一窍不通唯独擅长玩黑白棋，在朋友的帮助下建立了黑白棋社团，希望借此机会能够认识更多的朋友并且改变自己。

CV：wenwen

和晴

活泼开朗又不乏成熟气质的少女，和张佳丽初中高中都是校友，虽然两人性格不同但因为面临同样的家庭问题而成为朋友。

CV：祈Inory

唐诗璇

学校学生会文艺部的副部长，相貌姣好，乖巧且楚楚可怜的样子惹得不少男生怜爱，在同校乃至外校的异性中都有着很高的人气。

CV：猫乱爬

林晔

张佳丽大学的同班同学，长相和成绩都很一般，同样也没有什么特别拿得出手的特长，不过非常喜欢看书的样子。

CV：misya

严爽歌

已经退位了的前学生会会长，对自身和周围的人都施以严格的要求。虽然是个美人胚子可惜因为太强势没什么男生敢接近她。

CV：新月冰冰

韦苇

不知道从哪来的少数民族妹子，与大家语言不通加上长年都穿着很土气，在学校里没有人愿意和她接触。

CV：越染

狄安娜

似乎是大四学生，具体是哪届学生没有人知道，性格温柔体贴，笑容可以像月光一样照亮人心，谜一样的美人。

CV：紫苏九月

菲茵

在学校小卖部工作，说话是一副大叔的腔调，身份证和工作证也没有，很奇怪她到底是怎样在学校里就职的。



2013年 2月下旬上市！

2013年3月四周年号cover是801签约画师Bian精心绘制的『EVA』（薰嗣）同人封面，请认准我们独一无二的封面购入正品哦！

还附录豪华赠品哦！

已上市！

只知对着人妻撸，谁懂表妹心里苦
——左拥右抱的情人节特别企划

妄想女体化独○者列传・欧洲篇

女子大学生图鉴 VOL.1
——私立大学・东京篇（上）

新栏目 原画师列传
カガミ与重口味游戏的王者 Lilith

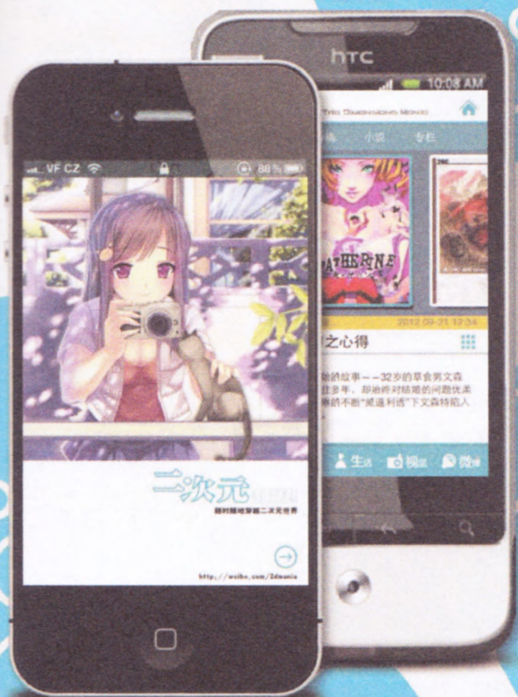
PARTY AGAIN！圣战百绘卷再临
——C82精选全彩同人志扫雷专题・综合篇

『扩散性百万亚瑟王』卡牌插画画廊
——魔法之派篇

以牙还牙，以暴制暴
——兵器萌娘大盘点之"战车娘苏联篇"（二）



封面作者：Sou



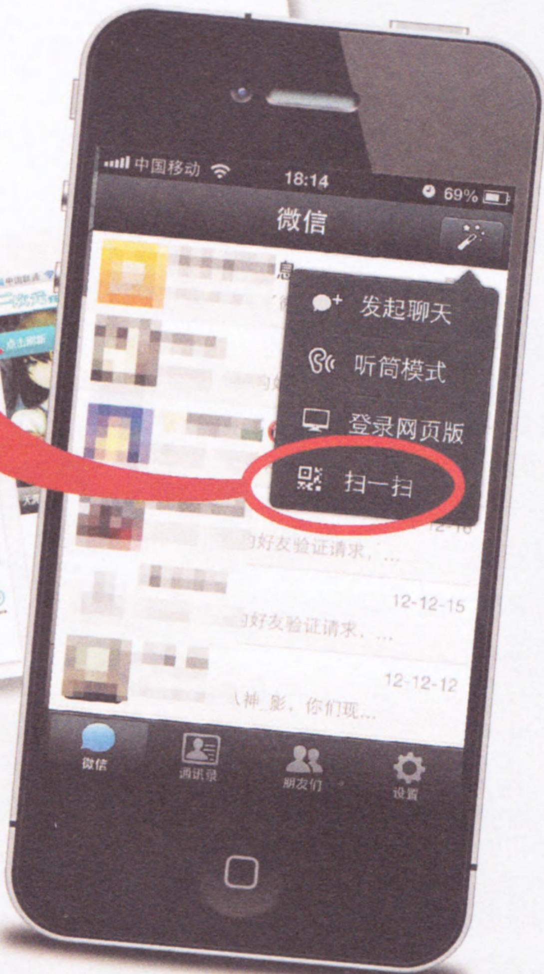
拿出手机扫二维码吧！

用安卓或者苹果手机上的微信、我查查和UC浏览器等扫描以下二维码，就可以直接用手机下载二次元狂热APP和登陆二次元狂热官方网店了！

使用指南









ios下载



官方网店



安卓下载



官方微博

用电脑安装Itools软件也可以搜“二次元狂热”下载APP哟！请打开随刊光盘中的安装程序安装。



宅腐族的生活离不开二次元，软妹子、手办纸模、cosplay……身中“二次元”毒的你也许对APP Store里小游戏并不上心，却很容易被二次元吸引。用iPhone同样可以找到属于你的世界！就让iTools带着你穿越二次元，感受专属你的宽广世界！

爱在二次元的宅腐们每天都会耗费不少时间去搜罗动漫周边讯息，而这些在iTools都能轻易获取。爱上动漫除了故事还有动人的音乐，iTools音乐专区收录了众多热门动漫音乐和MV，打开iTools，你最爱的音乐MV一键捕获。

听音乐不懂日语也没关系，用iTools能给歌曲添加中文歌词和封面哦。还能把最爱的音乐制成iPhone铃声，玩动漫腔调十足。iTools壁纸专区集结大量热门动漫壁纸，喜欢收集动漫壁纸的御宅门可尽情下载存货。

在这里，iTools为果粉御宅打造属于你的天地。如果你是二次元APP的死忠，iTools正版市场还有大量ACG同好最爱的iOS应用游戏随你下载。



现在，是不是有点欲火难耐？那赶紧下载iTools，更多好玩的功能等你去发掘……

授权方式：免费

应用平台：Windows XP、Windows Vista、Windows 7、Mac OS等

下载地址：http://tinyurl.com/byq786z

创想天空成立于2011年，创始团队均来自权威互联网企业。公司专注于互联网包括移动互联网领域，一切以产品和用户为本，为用户打造最好的移动互联网产品，为用户与社会创造价值。

『东方梦华录4』已上市

东方PROJECT的深入探索

東方夢華録·肆

二次元狂热出品

二次元狂热荣誉出品
128页全彩铜版纸+3DVD+周边
光盘定价49.8

封面：Heco（香港·气球鱼屋）

3DVD收录
优秀漫画精选
C83东方同人音乐&游戏全集
“这样的东方最讨厌了”恶搞视频全集
『幻想少女大战』全辑

■『东方求闻口授』解读
■关注2012重大事件
■回顾2012音乐祭典
■推荐2012优秀漫画

日本的东方卡牌游戏
“混沌符”与“银符律”

东方×钢之魂『幻想少女大战』详细剖析

Nico大热恶搞视频系列！
这样的东方最讨厌了！

东方花烛夜 神主大婚全程回顾

50个
东方相关历史人物
容易被忽视的一设
东方角色能力由来

世界末日后的东方同人新起点

C83东方同人音乐&游戏大扫雷

1 超豪华独家赠品
博丽灵梦主题双层多用途方巾
可以折叠组装成为原尺寸蝴蝶结
（附丝带和发夹）

2 精彩赠品
77张东方Q版角色卡片

『东方萃歌谭2』已上市

响彻幻想乡歌谣的大典

TOUHOU MUSIC FESTA

東方萃歌譚·貳

本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售

光盘定价 39.8元

社团之章
解说社团发展与歌曲创作的变迁
青云直上的幽闭星光
幽閉Satellite
回响在音乐天堂中的旋律
セブンスヘブンMAXION
深化歌姬与社团的作品和联系
携手缔造魅惑人心的毒苹果
Alstroemeria Records与nomico
拥有成熟嗓音的实力唱将
C-CLAYS的当家歌姬小峠舞

歌姬之章
记录穿梭在不同社团中的歌声
迷雾中歌唱的乐姬美里
幻想乡的异域之音樱井安娜

点缀之章
收集东方歌曲的方方面面
那些魅力无限的基佬们
东方男声VOCAL小记
幻想乡的流行乐符
数枚POP社团盘点
乌鸦与伊弉诺的旋律
C82&东方红楼梦8Vocal大扫雷

6DVD
6DVD豪华配置26G音乐资源

东方系列文字研究与音乐欣赏的究极组合



扫一扫

从网店订购『东方萃歌谭2』加『东方梦华录4』的套餐
便可以免费获得东方红魔馆主题金属色超大扫本袋一个



XAMYSD.TAOBAO.COM

漫到GALGAME，从同人到VOCALOID，从资讯评论到文化研究，打造最全方位的宅音乐享受

二次元音乐

弥生

wo Dimensions Sound

画作者：厕所董事长

手册及附属礼品为非卖品
光盘赠送，不得单独出售

2013 March

光盘定价：39.8元

Vol.18

2013年3月

第十八期即将到来

112页内文5DVD豪华配置

加送神秘赠品！

83音乐扫雷大作战
业CD，V家新曲盘点
析近期佳作的音乐世界
境界线上的地平线』、『少女与战车』、
EVA新剧场版Q』、『刀剑神域』等
东方同音社团"凋叶棕"
治愈与柔美的作曲人：大岛满
清澈透明的传奇之声：歌姬Cuei
"翻唱"：Vocaloid歌曲的"二次创作"专题
传说系列音乐补完：
主题曲，外传，动画，混音一网打尽
『格林魔书』『奥丁城域』『胧村正』的名作的轨迹
Vanillaware公司之音乐编年史

还有更多精彩内容，一起等待冬末春初的音乐祭

二次元狂热 Two Dimensions Mania

2013 Feb. 02

发行热线：(010)64484866
官方微博：http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱：jedi1iao@gmail.com

封底故事
『剑域』





光盘 定价 25 非卖品